
SÓLO
3,95 €
JUEGO COMPLETO: CHAOS LEAGUE + DEMOS, PARCHES, EXTRAS...
DVD DE
REGALO
PCL
Nº 11
PC LIFE
LA REVISTA DE JUEGOS
AVANCE
STAR WARS
EL IMPERIO EN GUERRA
El reverso luminoso
de la estrategia
ESPECIAL
2006
Los mejores
50 juegos
del año
¡22 PÁGINAS!
EL SEÑOR
DE LOS ANILLOS
LA BATALLA
POR LA TIERRA
MEDIA II
Espíritu cinematográfico
RISE OF NATIONS
RISE OF LEGENDS
Conflictos con futuro
¡REGALAMOS
MÁS DE
100 JUEGOS!
LOS SIMS 2
ABREN NEGOCIOS
El trabajo dignifica
THE ELDER SCROLLS IV
OBLIVION
Rol sin cadenas
NÚMERO 11 ESPAÑA 3,95 EUROS
60011
8 421174 025071
editorial aurum
ANALIZAMOS ➤ The Regiment • American Conquest: Divided Nation • Nibiru: El mensajero de los dioses • Urgencias
Torino 2006 • Outdoor Life: Sportsman's Challenge • Battlestrike • Terrorist Takedown: Payback • PMDG 737 800/900



Estrategia en tiempo real
19'95€
PC DVD ROM
AMERICAN CONQUEST
DIVIDED NATION
REAL TIME STRATEGY
12+
www.pegi.info
Revolution Strategy
Interactive
cdv
PLANETA DeAGOSTINI
www.americanconquest.com


★ 55 épicas batallas
★ 9 campañas a gran escala
★ 5 bandos a elegir
★ Más de 30 nuevos edificios
★ Más de 130 nuevas unidades
www.planetadeagostini.net
Revolution Strategy
cdv
www.cdv-online.com



DIRECTOR
Jordi Navarrete
j.navarrete@ed-aurum.com

SUBDIRECTOR
David Navarro
d.navarro@ed-aurum.com

JEFE DE REDACCIÓN
Joan Font
j.font@ed-aurum.com

ANALISTAS Y COLABORADORES
T. L. Alarcón, M. Antelo, E. Artigas, A. Bogo, D. Gómez, M. González, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, X. Robles, A. Salas, S. Sánchez, I. Selgas, D. Sanz y A. Sayalero.

DISEÑO
Alexandre Foix

MAQUETACIÓN
Editorial Aurum, S.L.

PUBLICIDAD
Roger Roca
r.roca@ed-aurum.com

EDITA
Editorial Aurum, S.L.
C/ Muntaner, 462. 08006 Barcelona
Teléfono: 93 268 82 28
Fax: 93 310 65 17

EDITORA
Katharina Stock

ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón

RESPONSABLE DE MARKETING
Dinah Levy

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.L.
Teléfono: 93 654 40 61 • Fax : 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Rotographik, S.A.
Depósito legal: B 9756-2005
Printed in Spain

Editorial

SOMOS GENTE NORMAL

De las noticias, informes y pseudoestadísticas de algunos se desprende que el usuario de videojuegos es un ser solitario, poco amigo de la humanidad, algo trastornado e incapaz de convivir con el mundo real. La industria del videojuego se lanza al trapo y encarga estudios para demostrar todo lo contrario. Éstos afirman que nos hacen más sociables, mejoran nuestras habilidades y hasta nos hacen ligar más. La batalla entre unos y otros se repite cada año. Comienza en diciembre y se dilata hasta entrado el año siguiente. Ya se ha convertido en un clásico tan inevitable como la Cabalgata de Reyes. Y es una pena, porque demuestra que la situación de los videojuegos sigue sin normalizarse.
Sin duda, puede que la polémica ayude a aumentar el número de ventas y a rellenar noticiarios poco inspirados, pero no es el camino. ¿Por qué hacen que muchos jugadores se sientan acomplejados? Nada malo hay en jugar.
El día en que los estudios sobre nuestro hobby sean rigurosos y las noticias menos sensacionalistas quizá sea el principio de un cambio. Ludotecas junto a bibliotecas y fonotecas; asociaciones de jugadores, presencia razonable en televisión, prensa y radio... Normalidad. Y que nos dejen jugar en paz. Igual que dejan a quienes practican ciclismo, se lanzan por barrancos o se tiran el domingo pegados al canal multifútbol.
¿De dónde proviene la fijación de algunos por los videojuegos? Tanta insistencia ya aburre. ¿Por qué no dirigen su cruzada contra los coches que alcanzan 200 km/h, el alcohol a cuatro perras o los campos de golf junto a terrenos de secano? A ver si así se distraen y las próximas Navidades no se acuerdan de nosotros.

La Redacción

ESPECIAL 2006

Los 50 juegos del año



Si el mes pasado tirábamos de archivo y de nostalgia con lo mejor de 2005, en este número renovamos espíritu y metas. El objetivo del reportaje no es otro que hacerte la boca agua con los 50 juegos más apetitosos de 2006. Que aproveche.



LOS SIMS 2

Abren negocios

Cómo reaccionarán los seguidores de *Los Sims* a la inserción laboral de estos diminutos y ociosos amigos es toda una incógnita. Lo que sí es seguro es que no podrán aburrirse. El universo sims sigue expandiéndose a ritmo de frescas ideas.

En portada



STAR WARS
El Imperio en guerra

Dicen las malas lenguas que la estrategia siempre se le ha atragantado a George Lucas y a su saga. Hasta ahora. No sólo va a ser el desquite de Lucas, que eso casi nos da lo mismo, sino un grandísimo juego. El Imperio lo necesitaba. Y nuestros PC también.

44

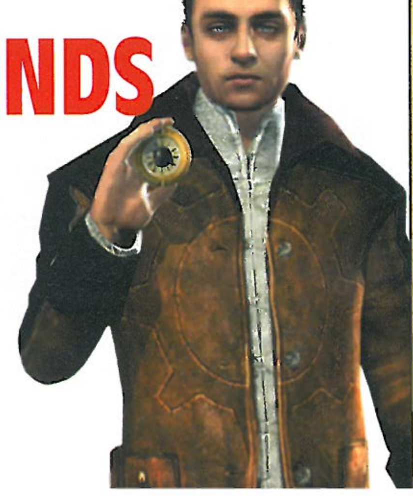
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
La Batalla por la Tierra Media II



De una saga épica a otra, como poco, mítica. Más licencias, más escenarios y, sobre todo, más aventura en esta monumental batalla que te pondrá de cara a la estantería buscando juegos, libros, películas, cómics... todo lo que huela a Tolkien.

48

Rise of Nations
RISE OF LEGENDS



Cambio de tercio en una secuela con millares de seguidores. Siguiendo la estela de otros grandes de la estrategia en tiempo real, cambiamos realidad por mundo fantástico. Las puertas abiertas a la imaginación y al entretenimiento.

52

CONTENIDOS

ZONA α

D. GÓMEZ

CONTRA LA CORRIENTE

Juicio sumarísimo

Como cada año, Amnistía Internacional (en adelante AI) presentó su informe sobre videojuegos coincidiendo con la potente campaña navideña. Titulado "España: menores y derechos humanos, responsabilidades en juego", el informe incide en varios puntos controvertidos. AI critica que España no tenga una legislación específica y armonizada que regule el acceso de los menores de edad a los videojuegos. Esta organización tampoco considera que la autorregulación de la industria a través del código PEGI sea suficiente, al no tratarse de algo obligatorio. Los mismos recelos le despierta que sea el fabricante quien fije la clasificación. También se señala que las descargas y juegos a través de Internet y del móvil no están sujetos a los mismos controles que los juegos comerciales, constatando el vacío legal que eso supone. Tras estas consideraciones, el informe llama la atención sobre algunos casos concretos, como precios que tapan la visión de la etiqueta PEGI o comercios online de videojuegos donde no se comprueba la edad del comprador.

Este humilde columnista quiere felicitar a AI por su lucha a favor del respeto a los derechos humanos, pero quisiera hacer algunas precisiones respecto a su opinión sobre un sector tan complejo como el del software lúdico. Un videojuego, como un libro o una película, es una forma artística más, la inclusión de violencia en un videojuego no implica su condonación, ni equivale a un acto real. Porque ningún niño ha torturado a nadie en un videojuego, ni nadie ha resultado herido en un atropello en *Grand Theft Auto*. Los aficionados a los videojuegos seguro que se tomarán más en serio estos informes si sus autores prefieren el rigor antes que el sensacionalismo.



Arte en la guerra

Medieval 2: Total War ESTRATEGIA

Tras el impresionante *Rome: Total War*, había mucha incertidumbre acerca de cuál sería el siguiente periodo histórico que abarcaría el nuevo título de estrategia de la desarrolladora anglosajona The Creative Assembly. La respuesta es tan inesperada como atractiva: revisar el mundo medieval con una secuela de *Medieval: Total War*. Bob Smith, director del proyecto, afirma que la decisión de regresar a este periodo concreto se debe a que "el medievo se ajusta como anillo al dedo al concepto de guerra total. Posee una amplia variedad de tipos de unidades, de progresos tecnológicos, de guerras constantes, de tradición, encanto y el choque de civilizaciones".

Medieval 2 incluirá una campaña individual que atravesará cuatro siglos y medio de historia, de 1080 a 1530. Empezará con la edad de oro del código de caballería y las Cruzadas, continuará con la invasión mongola y la invención de la pólvora y concluirá con las armas de fuego, los ejércitos profesionales, el Renacimiento y el descubrimiento de América. "Hemos incluido un total de 21 facciones tanto en el modo individual como en el multijugador (varias de ellas inéditas en la primera entrega como Escocia, Venecia o Portugal), cada una dotada de unidades y habilidades únicas que añaden mucha variedad a la experiencia de juego".

Asimismo, el aspecto gráfico también sufrirá una importante remodelación. Partiendo de una versión mejorada del motor de *Rome*, se ha aumentado el número de unidades (hasta 10.000 simultáneas), su variedad física y nivel de detalle, se han añadido nuevas animaciones para los combates y se ha cambiado por completo el aspecto del campo de batalla y de los edificios. *Medieval II* llegará a finales de 2006. Un anuncio de ultimísima hora que ha impedido incluirlo en nuestra lista de los más esperados del año.



***Medieval 2* supondrá un nuevo paso adelante de la saga *Total War*.**



El usuario emprenderá multitud de cruzadas bajo la bandera de la Iglesia.

Simulación de altos vuelos

Flight Simulator X

SIMULACIÓN

En una conferencia celebrada en el marco del CES de Las Vegas acerca de las capacidades del inminente Windows Vista, Bill Gates aprovechó la coyuntura para presentar en sociedad el décimo capítulo del simulador de vuelo más vendido del planeta, *Flight Simulator*. Un videojuego desarrollado por el Estudio ACES que en esta nueva entrega, la décima, seguirá con su difícil intento de erigir un simulador de vuelo que convenza por igual a los amantes del modelo de vuelo realista y a aquellos usuarios que busquen una experiencia inmediata y sin complicaciones.

Muchas de las nuevas características de *Flight Simulator X* tienen que ver con su espectacularidad gráfica. Aprovechando las posibilidades del nuevo DirectX 10 (todo indica que será más rápido que la versión anterior), los desarrolladores de Estudio ACES podrán dotarlo de un mayor grado de detalle visual sin que éste afecte a la fluidez del juego. "Habrá grandes mejoras en el ambiente, por ejemplo, las sombras que las nubes proyectan sobre el paisaje, el destello de la luz sobre el cristal del avión, el modelado y el movimiento del agua, etcétera", afirma Mike Gilbert, de Microsoft.



Podrás contemplar los lugares emblemáticos de muchas ciudades desde el aire.

Además, *Flight Simulator X* abarcará una numerosa flota de modelos de aviones con el objetivo de ofrecer una amplia variedad de experiencias de vuelo. "Esta flota básica será simplemente el punto de partida, ya que nuestro simulador permitirá descargar desde la Red un número ilimitado de aviones adicionales creados por desarrolladores amateur de todas las partes del globo". *Flight Simulator X* despegará en navidades.



Como caído del cielo

Medal of Honor: Airborne

ACCIÓN

Tras la relativa decepción que supuso el irregular y continuista *Pacific Assault*, la archiconocida compañía EA regresa a una de sus sagas más rentables con un título que huele a cambios y cuya aparición esta prevista para finales de año. "*Medal of Honor: Airbone* es un auténtico paso adelante para la franquicia. Al tiempo que integramos nuestra última tecnología de nueva generación en todos los aspectos del juego, estamos introduciendo innovaciones que redefinirán la serie y afectarán al género en su totalidad", afirma Patrick Gilmore, productor ejecutivo del estudio de Electronic Arts en Los Ángeles.

Al mando de un soldado raso de la 82ª división aérea, el usuario empezará todas las misiones de la misma forma: con un salto en paracaídas. Gracias a la posibilidad de controlar el salto desde el primer momento hasta el aterrizaje, *Airborne* añadirá una nueva dimensión a las opciones del jugador, al permitirle decidir dónde empieza cada misión y cómo quiere jugarla.



Aún no se ha hecho pública ninguna imagen de *Airborne*, sólo arte gráfico.

ZONA α

Crónicas egipcias

La sombra de Atón
AVENTURAS

La productora de videojuegos española Silicon Garage Arts publicará a finales de 2007 *La Sombra de Atón*, un videojuego que vale por dos. Por un lado, los amantes de las emociones trepidantes se encontrarán con un título de acción y aventuras ambientado en el apasionante Egipto de los años 30. A lo largo de escenarios como la ciudad de El Cairo, el Valle de los Reyes o el oasis de El-Fayum, el usuario tendrá que enfrentarse a multitud de mini juegos, participar en vertiginosos combates y conducir varios tipos de vehículos. Por otro lado, los jugadores con inquietudes culturales podrán sumergirse en una biblioteca multimedia titulada Egipto, reino del Nilo y descubrir más acerca de la forma de vida del antiguo Egipto.



Lista de espera

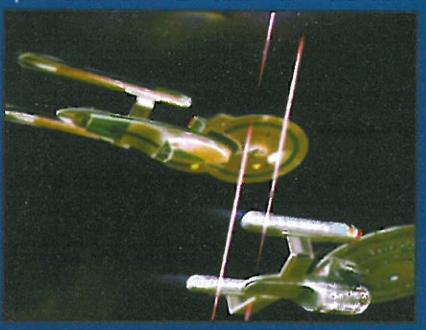
En ellos se posan todos los focos y descansan todos los anhelos. Su salida al mercado merecerá fanfarrias, desfiles y algarabía.

	JUEGO	GÉNERO	DISPONIBLE
1	Spore	Estrategia	Finales 2006
2	Company of Heroes	Estrategia	Octubre
3	Prey	Acción	Mayo
4	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rol	Marzo
5	Unreal Tournament 2007	Acción	Finales 2006
6	Dreamfall	Aventuras	Primavera
7	Enemy Territory: Quake Wars	Acción	Agosto
8	Star Wars: El Imperio en guerra	Estrategia	Febrero
9	Commandos: Strike Force	Acción	Marzo
10	Rise & Fall: Civilizations at War	Estrategia	Primavera
11	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Acción	Marzo
12	Alan Wake	Acción	Por determinar
13	Neverwinter Nights 2	Rol	Verano
14	Half-Life 2: Aftermath	Acción	Abril
15	El Padrino	Acción	Marzo

EN POCAS PALABRAS

Combate espacial

Los *trekkies* están de enhorabuena. Con producción a cargo de Bethesda Softworks (*The Elder Scrolls IV: Oblivion*) y desarrollo de Mac Dog Software (*Empire Earth II*), *Star Trek Legacy* se centrará en el combate estratégico entre naves espaciales basadas en modelos aparecidos en las distintas series televisivas.



Más y mejor

Tras cosechar multitud de elogios con *GTR: FIA GT Racing Game*, la desarrolladora SimBin ya se encuentra en pleno de desarrollo de *GTR 2*. Los únicos detalles que han salido a la luz apuntan a que esta secuela contará con nuevos coches y circuitos y un motor gráfico que exprimirá al máximo las nuevas posibilidades de DirectX. En todas las tiendas este mismo verano.

Coches relucientes

Test Drive, el simulador de conducción que a mediados de los 80 invadió la pantalla monocroma de nuestros PC, regresará esta primavera con una versión subtitulada *Unlimited*. En ella será posible, además de recorrer más de 1.000 millas por preciosas carreteras hawaianas, comprar variados vehículos, modificar sus piezas y participar en todo tipo de desafíos.



¡Vive!

Tras permanecer meses y meses en el limbo, *Elite 4* vuelve a la primera línea de la actualidad gracias a unas recientes declaraciones del gurú David Braven. Sí, los desarrolladores de Frontier Developments están trabajando actualmente en la cuarta entrega de esta respetadísima saga. Y no, no se conoce de momento la fecha de publicación.

EL DESTINO DE LA GALAXIA ESTÁ EN TUS MANOS. ¿ESTÁS PREPARADO?

LAS FLOTAS:
¿Prefieres construir cazas TIE o esperar a poseer una flota de Destructores Estelares?

EL ARMA:
¿Revelas la Estrella de la Muerte inmediatamente o guardas tus bazas para sorprender al enemigo?

LAS CRIATURAS:
¿Atacas de frente o prefieres dar un rodeo para no servir de aperitivo a algún Ráncor?

LOS ELEMENTOS:
¿Esperas fuera la tormenta de hielo o utilizas tu traje de campaña congelado para protegerte de un ataque de la serpiente?

LA ARMADA:
¿Marcas el paso en las bases con los AT-ATs o llamas a los bombarderos del espacio?

STAR WARS
EL IMPERIO EN GUERRA

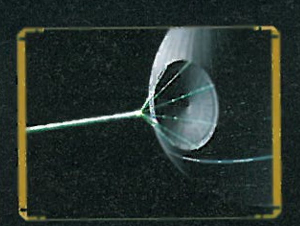


¿Repetirás la historia o la cambiarás para siempre? Juega con Star Wars: "EL IMPERIO EN GUERRA" y pon a prueba tu capacidad estratégica en una batalla histórica por el control de la Galaxia. Como el Comando Galáctico definitivo salta a la batalla sin perder tiempo en almacenar recursos. Lidera la Alianza y derrota al Imperio. O elige el lado oscuro y utiliza la Estrella de la Muerte para acabar con la Rebelión. De cualquier manera, todos los soldados, batallones y flotas estarán bajo tu control. Más información en www.empireatwar.com









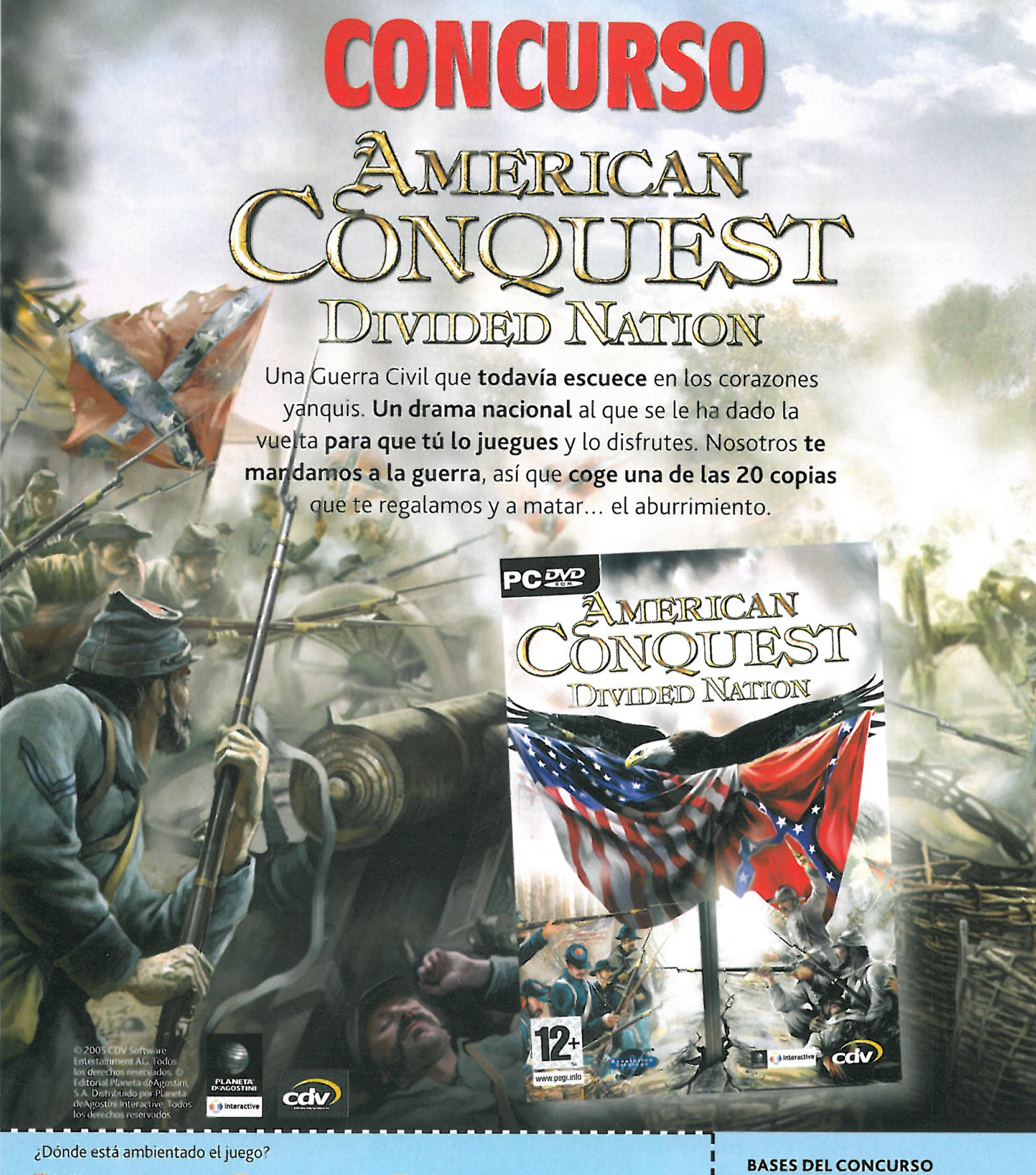












¿Dónde está ambientado el juego?

☐ En Norteamérica ☐ En Sudamérica ☐ En la estepa rusa

Nombre y apellidos ______________________

Domicilio ______________________

Población ______________ Código postal ______________

Provincia ______________ Teléfono ______________

E-mail ______________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:

PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de marzo e indicar "Concurso *American Conquest*" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de marzo y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de abril.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.





Qué grande es el rol

The Elder Scrolls IV: Oblivion ROL



Esta vez no habrá que recurrir a ningún mod para disponer de un caballo.

Apenas quedan unas semanas hasta el 24 de marzo, fecha de lanzamiento de *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, y Bethesda se está volcando en pulir los últimos detalles. Fuimos a Londres a probar una versión bastante avanzada y nos sirvió para confirmar lo que ya sabíamos: se acerca un videojuego de ésos que crean escuela, quizá un clásico.

Tras configurar a conciencia la apariencia del personaje, pudimos disfrutar de entornos agobiantes como una cárcel en la que recibimos la visita del preocupado emperador Uriel Septim. Una ocasión ideal para descubrir al cabo de un rato los secretos pasadizos, por los que se podrán escoger atributos, habilidades y demás. También visitamos una red de alcantarillado (repleta de túneles que explorar y ratas poco amistosas) que nos permitió admirar una parte de la inmensa cantidad de objetos diferentes que pueden formar parte de tu equipamiento. Además, el juego incluirá montones de túneles que explorar y unas cuantas ratas muy poco amistosas.

La calidad de los escenarios exteriores lucirá incluso con mayor brillo gracias a la excepcional iluminación y a la vegetación, variada y detallada. Además, por lo visto, el mapeado parece no tener fin. ¿Tiempos de carga? Los mínimos.

El control será muy intuitivo, al igual que la interfaz, mucho más atractiva que la del tercer capítulo, *Morrowind*. No en vano, la consigna de los desarrolladores es lograr la inmersión total. En ese sentido, también ayuda el excelente apartado gráfico, y sin que eso conlleve unos requisitos exagerados. Por su parte, el apartado sonoro contará con una partitura digna de ser editada en CD.

Los enemigos también se incluyen entre el apartado de sorpresas. Por ejemplo, tuvimos que enfrentarnos a esqueletos con diferentes estilos de lucha y armas. Para rematar la función, ya de por sí espeluznante, mortales trampas como losas empapadas de sangre y pinchos en el techo. Lo mejor de todo es que si fracasas en el envite y vuelves a intentarlo, no contarás con el mismo número de enemigos ni aparecerán en los mismos sitios.

Las formas de avanzar serán, no infinitas, pero sí muy variadas. De nuevo, si sales poco victorioso de un combate, no debes preocuparte. Los responsables de *Oblivion* demostraron en vivo y en directo que de los errores se puede aprender. Aquí no se tratará de sumar puntos de experiencia genéricos y asignarlos libremente. Se progresará con el uso. Por ejemplo, si no gastas ni una sola flecha, no vas a ser un buen arquero. Si no paras de lanzar conjuros, serás un mago excepcional.

La poca linealidad de *Oblivion* hará acto de presencia en casi todas las fases del juego y los distintos finales a los que podrás acceder dependerán muchas veces de tu tino (o de su ausencia). Otro elemento a tener cuenta será la presencia de mini juegos.



Habrá mucho que ver y mucha gente con la que hablar.

ZONA β

LLUVIA ÁCIDA

J. RIPOLL

El orden de la necesidad

No es culpa de los sueldos de *PC Life*. Tampoco de Barcelona, una ciudad con complejo de boutique. No, la culpa la tengo yo porque para vivir necesito más de 10 metros cuadrados. Ya sabes, hay que encajar baño, cama, electrodomésticos, juegos, estanterías y, cómo no, el PC. El radiador acurrucado junto a las patas de la mesa. El microondas como base de la cafetera. Es un piso que sufre de enanismo. Me quejo pero en el fondo lo quiero. Me obliga a tenerlo todo bien ordenado.

Ya, pensarás, seguro que éste se muere por mudarse. No creas. Para hacerlo debería trabajar 25 horas más a la semana, seducir a alguna millonaria en edad de perecer o vender una de mis córneas. Mal asunto. Así pues, uno se acostumbra. El videojuego debería hacer lo mismo. Durante una década ha vivido cómodamente instalado en la dimensión de un DVD (o varios CD). Programar para esos contenedores ha permitido a compañías pequeñas hacer algo más que asomar la cabeza; compañías que ahora, con la llegada de Blu Ray y HD DVD, han visto las orejas al lobo. Es como si se llevaran a un equipo de waterpolo a entrenar en mitad del Pacífico. Como si mañana me mudase a cualquier palacete de la Duquesa de Alba. Lo cierto es que esa quimera llamada videojuego independiente no avanza, retrocede.

Sí, pensarás, pero estos nuevos formatos nos traerán juegos más reales y más largos. ¿Y eso es bueno? Todavía nos resentimos de las mal llamadas películas interactivas, poco después de la llegada del CD. Además, con la última encuesta entre los consumidores británicos se ha sabido que más del 90 por ciento no se acaba los juegos que compra. ¿De verdad necesitamos un piso más grande? Desde mi encantador zulo recuerdo que a veces menos es más.



Soldado azul

Rogue Trooper ACCIÓN

Basado en la popular serie de cómics creada por el sello 2000 AD, *Rogue Trooper* narrará el exterminio de un escuadrón de soldados de infantería genética creados para vencer la amenaza hostil que planea sobre Nu Earth. Lo que sigue es la venganza del único superviviente, un hombre capaz de surgir de entre la bruma y suprimir pelotones completos para luego desaparecer otra vez.

Intenso juego de acción en tercera persona, *Rogue Trooper* incluirá una libertad de acción total, con un protagonista dotado de armas experimentales y de unos bio-chips codificados que contienen las personalidades digitalizadas de sus camaradas caídos (cada una de ellas ofrecerá su experiencia de combate y apoyo único). La guerra empezará esta primavera.



Además de las armas de fuego también será posible luchar cuerpo a cuerpo.

Magia atronadora

Spellforce: Shadow of the Phoenix

ESTRATEGIA/ROL

Este mismo mes de marzo llegará *Shadow of the Phoenix*, la segunda expansión oficial de *SpellForce*. Un último y apetitoso tentempié que ofrecerá una extensa campaña con más de 40 horas de juego, con avatares que ahora pueden llegar al nivel 50 y emplear nuevas y poderosas habilidades y hechizos. Por si fuera poco, docenas de enemigos y espectaculares monstruos.



El universo de *Spellforce* volverá a ampliarse dentro de unas semanas.

Paso a Europa

Battlefield 2: Euro Force ACCIÓN

El Steam de Valve Software es tan sólo la punta del iceberg. Poco a poco las tiendas físicas tradicionales están cediendo terreno a la venta a través de tiendas online. Prueba de ello es este *Euro Force*, una micro expansión de *Battlefield 2* que estará a disposición del usuario a mediados de febrero mediante descarga desde la página oficial de Electronic Arts (www.downloader.ea.com/es) y al módico precio de 9,99 euros. Tom Galt, diseñador de niveles de DICE, afirma que "con este añadido pretendemos ofrecer a los usuarios veteranos algo que sea muy distinto al contenido del *Battlefield 2* original y la expansión *Special Forces*".

Euro Force pondrá en liza a un ficticio Ejercito Europeo y una ristra de nuevos elementos: armamento (HK53A3, Famas, SA80 L85A2, HK21, Benelli M4, P90 y L96A1), vehículos como los tanques Leopard 2 A6 y Challenger 2, el famoso caza Eurofighter o el helicóptero Eurocopter Tigre y nueva medalla que colgar en la chaqueta: la Medalla al Servicio Especial de la Unión Europea. De postre, tres nuevos mapas situados en China y Oriente Medio: Operation Smioke Screen y Taraba Quarry, con carros de combate y una gran variedad de vehículos aéreos y terrestres donde elegir, y The Great Wall of China, un mapa que mezclará acción de vehículos e infantería alrededor y encima de la Gran Muralla China.



Los textos de *Euro Force* estarán traducidos al castellano.



***Battlefield 2* es actualmente uno de los títulos más solicitados de la Red.**

La velocidad del sonido

The City of Metronome AVENTURAS

Un videojuego inverosímil en el más amplio sentido de la palabra. Team Tarsier, una compañía independiente pérdida en el archipiélago de Karlshamn (Suecia), es la responsable de *The City of Metronome*, que bebe del aspecto gótico, claustrofóbico y retorcido del expresionismo alemán y de los films de Tim Burton. La historia gira en torno a Metronome, una caótica, recargada e industrial ciudad que vive sumida bajo el mandato totalitario y fascista de la Corporación.

Uno de los detalles más característicos de *The City of Metronome* radica en el uso del sonido para progresar en la aventura. Dotado de un artefacto grabador, el protagonista (el azote de la Corporación) podrá almacenar todo tipo de sonidos y melodías para derrotar a los enemigos, camuflarse o modificar elementos del escenario.



El juego de Team Tarsier fue una de las sensaciones de la pasada E3.

ZONA β

Los otros

X. Pita

¿Y qué hago yo con este cacharro?

Nos lo contó un redactor de esta revista: durante la pasada Navidad, su padre recibía de manos de uno de sus jefazos un regalo inesperado: una PSP. Ponte en situación e imagínate la cara del pobre hombre (cincuenta y tantos con sólo un juego en mente: la brisca) tras abrir el paquetito.

La anécdota, que tiene su miga, se lleva repitiendo en nuestro entorno con más o menos variaciones a lo largo de los últimos meses. Así que las ventas de la portátil de Sony no van mal, lo que demuestra que hay hueco en el mercado para algo más que la portátil de Nintendo.

Ahora bien, existe un detalle por el que la pequeña consola de Sony jamás llegará a desatar las pasiones de NDS: se trata de un producto mucho más perecedero. Por lo que hemos visto, los compradores mayoritarios de PSP son hombres interesados en la tecnología que se acercan a ella por mera curiosidad o consumidores de videojuegos que, al fin y al cabo, van a pasar más tiempo con la consola de sobremesa. Es decir que a la larga, por una u otras razones, ambos tipos de compradores se acabarán cansando del aparatito.

Nintendo DS, en cambio, es la máquina de los niños (seres humanos con muchísimo más tiempo libre que los treintañeros) o de los verdaderos *fans* del sistema. Su pasión por la máquina no tiene fecha de caducidad.

Quizá sea la razón por la que las ventas de la PSP, sin ser malas, son menos elevadas de lo que se esperaba. Los ejecutivos ya lo habían pensado y de ahí que nos vendan su producto como algo más que una consola (la multitud de *gadgets* disponibles dan fe de ello). Un instrumento multimedia he oído decir. Pues eso.



De la vieja escuela

Monster Madness — ACCIÓN

En la página oficial de *Monster Madness* (www.monster-madness.com) no encontrarás ni una sola línea de texto que loe las excelencias del juego. En su lugar los desarrolladores de Artificial Studios han rellenado la enormidad del espacio virtual con decenas de capturas y arte gráfico, y tres vídeos de tamaño familiar (más de 200 MB cada uno) que muestran con todo lujo de detalles el funcionamiento de la física, el modo online y el modo individual de este prometedor juego.

Título de acción de pura cepa con espíritu de juego amateur y aspecto de juego profesional, el objetivo en *Monster Madness* no será otro que sobrevivir a la invasión de monstruos que acecha a la ciudad. Para ello el usuario deberá elegir entre cuatro personajes dotados de habilidades únicas e intransferibles, conducir y reciclar todo tipo de vehículos abandonados y personalizar nivel a nivel las armas mediante actualizaciones hasta construir el artefacto de destrucción definitivo.



***Monster Madness* incluirá un atractivo modo cooperativo para dos jugadores.**

Mala vida

Age of Pirates: Caribbean Tales — ESTRATEGIA

Ya se han hecho públicas unas cuantas capturas y un vídeo de la nueva obra de los creadores de *Sea Dogs* y *Piratas del Caribe*. Renat Nezametdinov, máximo responsable del proyecto, no duda en definir *Age of Pirates: Caribbean Tales* como "un simulador de piratas, un juego que plasmará todos los aspectos de la vida de un pirata en el Caribe del siglo XVII". El juego incluirá tanto fases en tierra, en las que el jugador controlará directamente al protagonista, como navegación entre las islas del Caribe y batallas contra otras naves.



El universo de *Caribbean Tales* estará formado por un total de 16 islas.

Nº 8 YA A LA VENTA



El cine de siempre visto como nunca.

Apuesta por la otra forma de ver cine.

Apuesta por





¿Cómo se llamará la nueva expansión para *Battlefield 2*?

☐ Lost in Europe ☐ Euro Force ☐ Lost in Siberia

Nombre y apellidos ______________________

Domicilio ______________________

Población ______________ Código postal ______________

Provincia ______________ Teléfono ______________

E-mail ______________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

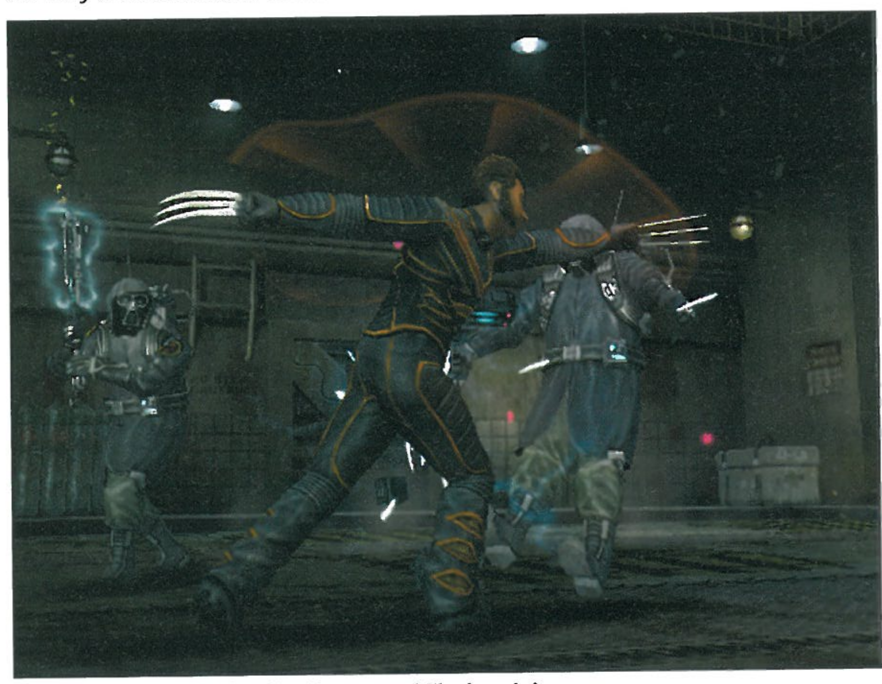
- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de marzo e indicar "Concurso *Battlefield 2+Icemat Siberia*" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de marzo y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de abril.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

La fuerza de tres

X3 ACCIÓN

X3, el juego, será un apéndice de la versión cinematográfica que el próximo mes de mayo inundará las salas de cine de todo el planeta. Escrita por Zak Penn (guionista de *X2* y *X3*) y Chris Claremont (guionista de cómics legendario y artífice de cientos de historias de los X-Men), la trama de *X3* desarrollará con mayor profundidad la del film homónimo. Por ejemplo, el videojuego explica la misteriosa ausencia de Rondador Nocturno y el porqué del comportamiento de los X-Men y la Fraternidad de los mutantes en el film de Brett Ratner. Asimismo, añade Zak Penn, "el final del videojuego enlazará directamente con el del film".

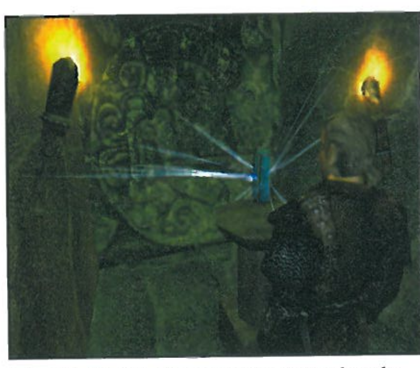
Juego de acción en tercera persona, *X3* permitirá reencarnar a tres de los mutantes más famosos e utilizar sus variopintos poderes en función de los gustos personales de cada usuario. Acción directa y furiosa con Lobezno y el poder triturador de sus garras, sigilo y acrobacias con el Rondador Nocturno y teletransportación y ataques a distancia con el Hombre de Hielo.



X3 **incluirá las mismas localizaciones que el film homónimo.**

Sobredosis gótica

Gothic II: The Night of the Raven ROL



The Night of the Raven **incluirá una banda sonora totalmente nueva.**

La publicación de *The Night of the Raven* es cuestión de días. Se trata de una expansión desarrollada por Piranha Bytes que llegará totalmente traducida al castellano y, según afirman desde Nobilis Ibérica, con un precio que bajo ningún concepto superará la barrera de los 20 euros. *The Night of the Raven* proporcionará al usuario más de 50 horas de juego, con más de 100 nuevos personajes y monstruos, 30 artefactos mágicos (anillos, amuletos y cinturones), 15 armas, 12 hechizos, 5 armaduras y un nuevo y descomunal mundo con sus propios paisajes variopintos.

EN POCAS PALABRAS

Genio italiano



No es que *Los Secretos de Da Vinci: El Manuscrito Perdido* cuente con la licencia oficial del inminente film de Ron Howard, *El Código Da Vinci*. Pero tal vez no lo necesite. Pinta interesante este videojuego sobre los misterios que rodearon la vida y la obra del gran genio italiano Leonado Da Vinci. Una aventura gráfica que llegará en abril de la mano de Nobilis Ibérica.

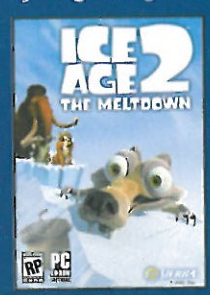
Cabezudo al volante

Namco lanzará este verano *Pac-Man World Rally*, un videojuego de carreras de karts inspirado en la saga *Mario Kart* y que incluirá, además del mítico cabezudo Pac-Man, 15 clásicos personajes del universo de la potente desarrolladora nipona. Para acabar de alegrar la función, multitud de potenciadores con los que jorobar a los rivales y varios tipos de partida multijugador, como el modo contrarreloj o batallas cara a cara en peligrosas arenas.



Llega el deshielo

La adaptación al mundo de los videojuegos del film de la Century Fox *Ice Age 2: El deshielo* narrará las aventuras de Manny el Mamut, Sid el Perezoso y Diego el Tigre en su intento por evitar que el deshielo de los glaciares destruya por completo su valle. No faltará a la cita la ardilla chiflada Scrat, que cavará, rodará y husmeara en su incansable búsqueda de bellotas.



Ovejas veloces

Más carreras. En esta ocasión un delirante juego con aspecto de película de dibujos animados y protagonizado por una pandilla de ovejas aspirantes a convertirse en el sucesor espiritual de Carlos Sainz. No hay gasolina, no hay vehículos, no hay mecánica, tan solo un puñado de ovejas veloces que deberán participar en una serie de carreras de obstáculos.

ZONA β

ZONA Ω

PC CONFIDENTIAL

D. NAVARRO

Empecemos de nuevo

Es frecuente echar la vista atrás y pensar en el periodo de esplendor de los micro ordenadores como algo más que una etapa fructífera para el software español. Sin embargo, Dinamic o Topo Soft no fueron el estandarte de una verdadera industria, sino unos Quijotes contra molinos con aspas afiladas. Fue bonito mientras duró, sí, pero no hubo continuidad. A partir de ahí han sido contadas las compañías de software en nuestro país que se han atrevido a desarrollar juegos.

Por suerte, actualmente proliferan en España cursos y postgrados con un denominador común: los videojuegos. Lo último es un proyecto de la Escuela Internacional de Medios Audiovisuales de Madrid en colaboración con la compañía de desarrollo Silicon Garage Arts. Quizá si se imparten cursos, se dé paso a una nueva hornada de profesionales. A los primeros les costará empezar, pero a la mínima habrá emprendedores dispuestos invertir. Y así se contagiará ese mal tan poco frecuente en España: la iniciativa sensata, el riesgo con cabeza. Después llegarán las ventas millonarias, las exportaciones, pero también las campañas de publicidad demenciales, la competencia informativa feroz, las regulaciones polémicas... En fin, lo propio de cualquier industria asentada y que genera negocios que se retroalimentan.

Claro que también puede ocurrir que a la primera que despunte un grupo de desarrolladores a las multinacionales les entre apetito y se merienden a un noventa por ciento, dejando a un trío de Quijotes entre la hacienda y el camino, demasiado acobardados para la aventura. Podría ser y sería una pena.

Los videojuegos a examen

Los videojuegos aumentan la sociabilidad. Es lo que se desprende de un estudio de la Universidad Europea de Madrid basado en más de 3.000 cuestionarios rellenados en Internet durante el pasado mes de noviembre. Así, un 41% de los encuestados admite que ha ampliado sus amistades gracias a los videojuegos y casi todos (un 96%) aseguran que su vida familiar o se mantiene o ha mejorado. Este estudio también indica que más de la mitad de los menores de seis años juega con amigos y familiares varias veces por semana.

Otro de los efectos de los videojuegos según el informe es que fomentan el desarrollo de las habilidades directivas. Un 41% de los encuestados menores de 36 años admite que les han ayudado a trabajar en equipo y más de la mitad considera que han servido para mejorar su capacidad de superación, además de los beneficios ya conocidos de los videojuegos en la velocidad de respuesta ante estímulos visuales.



En muchos casos, los títulos multijugador potencian el trabajo en equipo.

El estudio también concluye que es más fácil ver escenas de lucha, sangre y muerte de seres humanos en televisión y en el cine que en los videojuegos. La televisión lidera esta clasificación en los tres conceptos (lucha, sangre y muerte) con un porcentaje de visualización del 78, 80 y 74% respectivamente.

Adiós al yunque

Digital Anvil cierra sus puertas. La compañía fundada en 1996 por el desarrollador norteamericano Chris Roberts y responsable de títulos de combate espacial tan brillantes como *Starlancer* y *Freelancer* cesa sus actividades por decisión de Microsoft Games Studios, su actual propietaria. Los empleados que formaban parte del yunque digital será recolocados en el estudio que Bill Gates tiene en Redmon.



***Freelancer* fue el sucesor espiritual de la saga *Wing Commander*.**



Aprende a comprar

ADESE ha publicado otro estudio sobre el código de conducta para la adquisición de videojuegos. Una guía cuyo objetivo es orientar a los padres y educadores acerca de la correcta compra y del consumo responsable de videojuegos orientados a menores. "La responsabilidad de padres y educadores es clara a la hora de favorecer el correcto uso de los videojuegos por parte de sus hijos", explica Carlos Iglesias, secretario general de ADESE.

Levine vendido

Take Two Interactive Software ha adquirido Irrational Games, el estudio de desarrollo presidido por Kevin Levine y responsable de títulos clásicos como *System Shock 2* o *Freedom Force*. Susan Lewis, vicepresidenta de desarrollo comercial de Take Two, ha declarado que "2K Games proporcionará al equipo de Irrational los recursos y soporte necesarios para que puedan ampliar su experiencia y ofrecer juegos de primera calidad". Se desconoce la cuantía de la operación.



Los padres deben velar por un correcto uso de los videojuegos por parte de sus hijos.

Novedades en el frente

Pasamos revista a las escasas novedades que se han asomado a las estanterías durante el mes de enero.

ACCIÓN



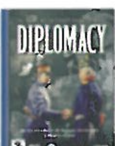
DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN + TEAM SABRE...
Editor: Virgin Play
Precio: 24,95 €
Puntuación: 8
www.novalogic.com



GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
Editor: Take Two
Precio: 29,99 €
Puntuación: 9,5
www.rockstargames.com/sanandreas



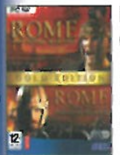
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW + CHAOS THEORY
Editor: Ubisoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: 9
www.splintercell.com



DIPLOMACY
Editor: Friendware
Precio: 44,95 €
Puntuación: N/D
www.diplomacy-pcgame.com



NORTHLAND
Editor: Ludisgames
Precio: 9,95 €
Puntuación: 6
www.northland-game.com



ROME: TOTAL WAR GOLD EDITION
Editor: Atari
Precio: 39,99 €
Puntuación: 9
www.totalwar.com



BATTLE OF BRITAIN II: WINGS OF VICTORY
Editor: Friendware
Precio: 39,95 €
Puntuación: 7
www.battleofbritain2.com



LOCK ON: GOLD
Editor: Virgin
Precio: 29,95 €
Puntuación: 8
www.lo-mac.com

VARIOS



TAITO LEGENDS
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 9,95 €
Puntuación: N/D
www.planetadeagostini.net

DEPORTES



TORINO 2006
Editor: Take Two
Precio: 39,99 €
Puntuación: 6
www.olympicvideogames.com



UFO: AFTERSHOCK
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 29,95 €
Puntuación: 6
www.ufo-aftershock.com/pages/hq.html

ESTRATEGIA



AMERICAN CONQUEST: DIVIDED NATION
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6,5
www.americanconquest.com

SIMULACIÓN



777 PROFESSIONAL
Editor: Proein
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.justflight.com



Ganadores de concursos

NEED FOR SPEED MOST WANTED: Pere Coris Veray, Tossa de Mar (Girona) • José Ignacio Alfonso Mellado, Valencia • Arturo Ereni Farré, Torrevieja (Alicante) • Javier Rivas Díaz, Málaga • Carlos Andrés Alves Pinto, Zaragoza • Javier Rodríguez Marot, Comillas (Cantabria) • Fermín Gallardo Cordero, San Fernando de Henares (Madrid) • Vasi Tudorachi, Talavera de la Reina (Toledo) • Javier Ramos Velasco, Burgos • Mario Sobradillo Cubero, Mojados (Valladolid) • Aarón Dos Santos Cobian, Bilbao • Emeka Okpala González, Barcelona • Carmelo Manuel Ramos, Illa de Arousa (Pontevedra) • Javier Martín Rodríguez, Zamora • Juan Manuel Gallejones Agüero, Madrid

CIVILIZATION IV: Pedro Pablo Romero Carpintero, Madrid • Ricardo Cuesta Delicado, Elda (Alicante) • Francisco Espinosa López, Calahorra (La Rioja) • José Antonio Cabo, Córdoba • Manuel López Díaz, Suances (Cantabria) • Pedro José García Calderón, Hospitalet (Barcelona) • Francisco Bresó Martínez, Silla (Valencia) • David Ortega Sandoval, Mula (Murcia) • Antonio José Doncel Broncano, Talavera la Real (Badajoz) • José David González De Alba, Ponferrada (León) • Miguel Ángel Rodríguez Yébenes, Madrid • Lucía Cortijo García, Valencia • Eduardo Jiménez García, Badalona (Barcelona) • Anna Mª Farré Casaseca, Tárrega (Lleida) • Fernando Martínez-Pinna, Elche (Alicante) • Joaquín Gómez Domínguez, Zaragoza • Encarnación Juarros López, Villarcayo (Burgos) • Juan Rubio Fernández, Cádiz • Isaac Álvarez Teijeiro, Lugones Siero (Asturias) • José Antonio Martínez Segura, Albatera (Alicante)

Los más vendidos

Sorprende que en nuestro país el primer juego de acción se sitúe en el octavo puesto de una lista dominada por el fenómeno Sims y la estrategia. Mayor equilibrio entre géneros encontramos en las listas estadounidense y británica.

ESPAÑA

1	Los Sims 2
2	Age of Empires III
3	PC Fútbol 2006
4	Panzers II
5	Los Sims 2: Noctámbulos
6	Need for Speed: Most Wanted
7	Imperivm III
8	Los Sims 2: Universitarios
9	Call of Duty 2
10	Harry Potter y el cáliz de fuego

ESTADOS UNIDOS

1	Call of Duty 2
2	Civilization IV
3	World of Warcraft
4	Los Sims 2
5	Los Sims 2: Noctámbulos
6	RollerCoaster Tycoon 3
7	Battlefield 2: Special Forces
8	The Movies
9	Harry Potter y el cáliz de fuego
10	Los Sims 2: Holiday Edition

REINO UNIDO

1	Football Manager 2006
2	Call of Duty 2
3	Age of Empires III
4	Los Sims 2
5	Civilization IV
6	Los Sims 2: Noctámbulos
7	The Movies
8	Quake 4
9	Battlefield 2: Special Forces
10	F.E.A.R.

Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de diciembre.



Los 20 de los 50

POR M. GONZÁLEZ, G. MASNOU, POR X. PITA Y A. SAYALERO

Hagan sus apuestas porque en *PC Life* ya hemos hecho las nuestras. Y éste es el resultado: **los 50 juegos más esperados** del año. Títulos que nos harán **velar armas** hasta el momento de su lanzamiento y que, cuando vean la luz, **seguirán quitándonos el sueño**.



06 juegos del año

Como dicen en el mundo de la farándula, el espectáculo debe continuar. Y en nuestro caso, jugadores habituales de prácticamente todo lo que cae en nuestras manos, el espectáculo no hace más que renovarse de lanzamientos que pueblan el horizonte del mejor ocio posible.

Pero tranquilo. *PC Life* ha nacido con una clara vocación de guía. Tómanos por una especie de cicerone del mundo lúdico: los tipos que, mes a mes, te traen a las manos la selección de lo más granado del videojuego. Como somos tozudos y tú sigues ahí, mes a mes, ayudando a que este equipo de periodistas pueda mezclar placer con trabajo, hemos decidido dar un salto en el tiempo y, cual Marty McFly del ocio virtual, te abrimos las puertas del futuro inmediato.

Está claro: elegir el mejor caldo de esta inmensa cosecha de 2006 va a tener poco de fácil. Por eso los redactores de esta revista nos atamos de nuevo la manta a la cabeza y te traemos, fresquita, nuestra particular lista de apuestas: ni más ni menos que 50 títulos, todos ellos juegos que verán la luz a lo largo del año que acabamos de inaugurar.

Aquí los tienes. Son los que esperamos con más ganas, los protagonistas de nuestros desvelos, los lanzamientos que vamos siguiendo puntualmente. Medio centenar de bonitos ejemplos de lo bien que le van las cosas al videojuego.

Y ahora, la clásica advertencia: como toda lista de semejantes características, la subjetividad, es decir, nuestros gustos –que son como el carné de identidad: personales e intransferibles– ocupan un sitio privilegiado. Traduciendo: que a lo mejor no estás de acuerdo con la posición que ocupa, digamos, *Prey*, *El Padrino*, la última aventura de la señorita Lara Croft, *Gothic III* o la expansión de *Half-Life 2*. Lógico. Créenos si te decimos que las negociaciones entre los miembros de esta revista para confeccionar la lista han sido más complejas que las del Estatut. A pesar de todo, hay algo de lo que sí estamos seguros. Tan seguros que hasta podríamos decir que no hay discusión posible: todos y cada uno de los títulos que te vas a encontrar aquí son juegos a los que cualquiera, independientemente de sus preferencias, quisiera echarle el guante ahora mismo. Unos por lo originalísimo de su propuesta, otros por su ambientación y los más porque demuestran que al PC, visualmente hablando, no hay quien le tosa.

Cuando decimos que 2006 estará poblado de videojuegos, no estamos haciendo literatura barata. Tanto es así, que se nos quedan propuestas en el tintero. No hemos encontrado un sitio para juegos de los que tenemos apenas información (como la versión en forma de píxel del *best seller* de moda, *El código Da Vinci*, o las ya clásicas entregas deportivas que salen a la luz al final de cada año). De nuevo, que no cunda el pánico, todos ellos tendrán el tratamiento que se merezcan en cuanto asomen la nariz.

Hasta entonces, aquí tienes las apuestas de *PC Life* para el 2006. Son los videojuegos que van a acaparar flashes y teletipos. Prepárate, porque están a la vuelta de la esquina. Empieza la cuenta atrás.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Black Hole Games • DISPONIBLE: Otoño

50 warhammer: mark of chaos

Se acerca la gran guerra. Y como aseguran los desarrolladores de esta nueva incursión de la franquicia *Warhammer* en las entrañas de tu PC, vas a tener que olvidarte del más mínimo rastro de gestión de recursos. Sin rodeos, lo que te esperará en este *Mark of Chaos* serán batallas épicas a gran escala. Encontronazos entre humanos, elfos y hordas del Caos en escenarios completamente deformables que deberán ser utilizados para inclinar la balanza a tu favor. Además, gracias al gran nivel de personalización de los ejércitos, esta guerra virtual parece que será, sencillamente, única. Y es que ninguna contienda será igual a la anterior.

El juego también contará con la ya clásica presencia de los héroes. Al parecer, estas unidades especialmente poderosas podrán ser exportadas de la campaña en solitario al multijugador. En este último apartado, Black Hole Games promete dos modos: uno cooperativo y otro competitivo.





GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Spellbound Ent. • DISPONIBLE: Abril

49 desperados 2: cooper's revenge

Iluminados por la singularidad de la saga *Commandos*, el currículum de la desarrolladora alemana Spellbound Entertainment siempre ha orbitado alrededor de la obra maestra de Pyro Studios. Primero fue *Desperados: Wanted Dead or Alive*, un *Commandos* ambientado en el viejo oeste; luego, *Robin Hood: La leyenda de Sherwood*, y finalmente lo hará con *Desperados 2: Cooper's Revenge*, una secuela que supondrá el siempre difícil salto a las 3D.

Este nuevo entorno tridimensional dotará a *Cooper's Revenge* de nuevas posibilidades tácticas, permitiendo al jugador cambiar directamente de una vista aérea isométrica ideal para realizar incursiones estratégicas a una perspectiva en tercera persona pensada para la acción más directa. Combinando suntuosos escenarios 3D parcialmente destructibles, las habilidades únicas de seis personajes (incluyendo al indio Hawkeyes) y estrategia táctica inteligente, *Desperados 2* promete mejorar, y mucho, la experiencia de *Wanted Dead or Alive*.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Ubisoft • DISPONIBLE: Abril

48 tom clancy's ghost recon: advanced warfighter

La inagotable saga seguirá proporcionándonos grandes momentos en el competitivo panorama de la acción táctica. La característica más notable de este *Ghost Recon* será el sistema Cross Com: recibirás información, noticias, informes y podrás interactuar con tus tropas en el campo de batalla. Gracias a una cámara integrada en el casco podrás acceder a numerosa información desde distintas fuentes emisoras.

En lo que se refiere a la táctica, el encargado de convertirte en un centro de mando se llamará Sistema de Visión Integrado (Integrated Warfighter System en inglés), que te ofrecerá una visión global de todos los acontecimientos de las batallas. Incluso podrás dirigir a tu equipo y solicitar apoyos aéreos.

¿Quién va a mover semejante artefacto? YETI, el nuevo motor de Ubisoft para las consolas de nueva generación.



GÉNERO: Acción/Rol • DESARROLLADOR: Arkane Studios • DISPONIBLE: Verano

47 dark messiah of might & magic

De la mano de Arkane, creadores de *Arx Fatalis* (buen juego que nos llegó muy tarde), la saga *Might & Magic* se adentra en su lado más oscuro: el mundo de Ashan, tierra de sangre derramada y oscuras profecías. Hablando de vaticinios, el protagonista será Sareth, el encargado de frenar al malvado Mesías.

Como en un título de rol al uso, el jugador irá adquiriendo experiencia, mejorando su equipamiento y habilidades y aprendiendo más y mejores hechizos y combos. De ese modo su avatar irá evolucionando a guerrero, mago o asesino. No obstante, en esencia se trata de un juego de acción en primera persona con ambientación fantástico-medieval. Y como tal se ha planteado. Para empezar, el apartado visual lo generará una versión de Source, el famoso motor gráfico de *Half-Life 2*, título del que también intentará copiar la física avanzada y la creíble inteligencia artificial. Por lo demás: conjuros, mazmorras, goblins y espadas en lugar de granadas, ciudades futuristas, alienígenas y barras de acero. Puede salir muy bien.





GÉNERO: Simulación • DESARROLLADOR: Auran • DISPONIBLE: Febrero

46 trainz railroad simulator 2006

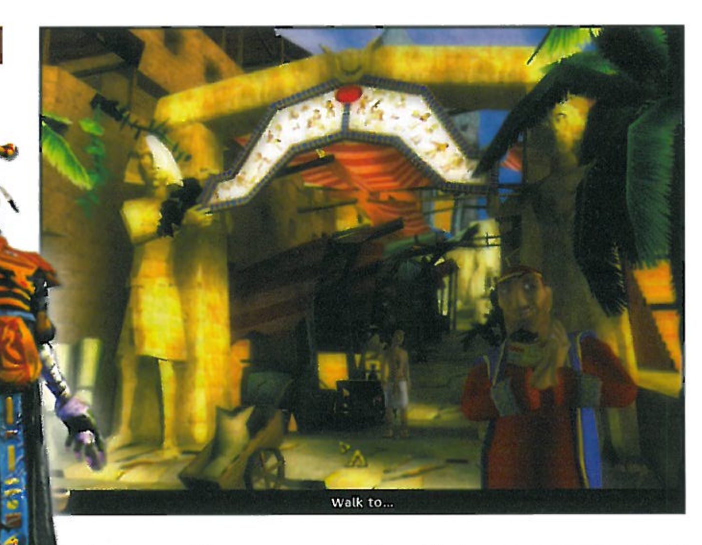
Es un bicho raro y, por su condición de *rara avis*, uno de los juegos más esperados por los amantes de la simulación de trenes. Este juego es para ellos y también para todos los aficionados a la recreación exhaustiva de la realidad. Porque ésa es, precisamente, la palabra que definirá a este *Trainz Railroad Simulator 2006*: realidad. Así, el juego te brindará la posibilidad de viajar por las mismas rutas que hoy en día realizan los trenes que recorren el planeta. La base de datos estará convenientemente puesta al día, así que podrás encontrar los recorridos más recientes hechos por los últimos trenes de alta velocidad.

Aunque *Trainz Railroad Simulator 2006* exigirá dedicación por parte del jugador, los diseñadores de Auran han incluido una nueva opción en el juego que simplifica mucho las labores de creación de tramos. También podrás descargar nuevos recorridos y estaciones de la red de redes. Ahora ya quedan menos excusas para que le des una oportunidad.

GÉNERO: Aventuras • DESARROLLADOR: Deck 13 • DISPONIBLE: Febrero

45 ankh

En la misma línea que *The Westerner*, pasado y futuro del género de las aventuras gráficas se dan de la mano en el nuevo título de Deck 13 Interactive. "En *Ankh* hemos intentado ser fieles al espíritu de las aventuras de apuntar y pulsar clásicas", afirma Jan Klose, jefe de proyecto. Y añade: "Aunque los ingredientes básicos como el humor, una trama convincente, divertidos puzzles y una sólida interacción entre personajes sigan siendo la clave del atractivo del juego, ahora estamos en condiciones de darle el toque de perfección gráfica que nunca se ha visto en el género".



En *Ankh* los jugadores encarnarán a Assil, un joven irresponsable y amante de la diversión, al que no se le ocurre otra cosa que robar la llave de la Gran Pirámide y, de paso, profanar involuntariamente uno de los sarcófagos sagrados. A partir de ese momento, Assil tendrá que utilizar toda su astucia para evitar que lo borren del mapa y librarse de la maldición. El juego contará con subtítulos en castellano.



GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** SimBin Dev. Team • **DISPONIBLE:** Verano

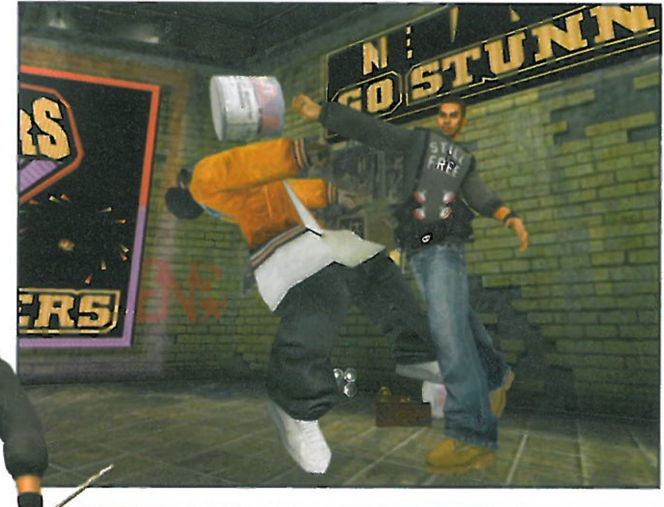
44 gtr 2

Los miembros de SimBin no se permiten ni un miserable descanso. Tras conseguir uno excelente resultado con *GTR* y *GTR Legends*, estos diseñadores suizos se preparan para sumergir a nuestro querido compatible en un océano de velocidades de vértigo y neumáticos quemados. Lo harán con esta secuela: *GTR 2*.

Para ello, se han encargado de crear un nuevo motor gráfico adaptado a los últimos efectos visuales. Este motor les permitirá combinar texturas mucho más reales sin por ello acusar una bajada en el rendimiento del juego.

A pesar de que las novedades que se han filtrado a la prensa no son demasiadas, sí se ha confirmado que el juego contará con una iluminación dinámica para cada vehículo, efectos climáticos convincentes y un sofisticado sistema de daños, lo que incidirá directamente en que los desperfectos sufridos tanto por la carrocería como por la mecánica de los coches sean absolutamente realistas.





GÉNERO: Acción/Aventuras • **DESARROLLADOR:** The Collective • **DISPONIBLE:** Febrero

43 mark ecko's getting up: contents under pressure

Denuncias por parte de asociaciones anti-graffiti, peticiones de retirada de revistas por recomendar el juego, reseñas negativas en medios de comunicación sensacionalistas... ¿Qué esconde *Mark Ecko's Getting Up* para que se haya convertido en el centro de atención de todas las miradas? Al parecer, sustancia y mucha mala leche acerca del mundo del graffiti.

En el juego de The Collective tendrás que demostrar tu valía como grafitero afinando tu técnica para pasar de ser un "toy" novato con pegatinas y rotuladores al "rey de la ciudad" con un arsenal de estilos espectaculares, desplegables, plantillas y carteles.

Desde los subterráneos del metro hasta la superficie, pasando por los desafíos en las alturas de la ciudad ficticia de New Radius, *Getting Up* ofrecerá escenarios en los que realizar graffitis bajo presión, misiones de infiltración y secuencias de combate.

GÉNERO: Online • **DESARROLLADOR:** Turbine • **DISPONIBLE:** Por determinar

42 the lord of the rings online: shadows of angmar

Turbine maneja las licencias de la trilogía y *El Hobbit*, de lo que se desprenden dos consecuencias: nunca se podrá alterar la trama conocida (aunque se podrá interactuar con Aragorn, Gollum, Sam y compañía) y habrá expansiones, pues de momento la ambientación sólo se basa en los sucesos de La Comunidad del Anillo. De hecho, el juego comienza con Frodo abandonando La Comarca con el anillo a cuestas.

El sistema de juego incluirá estancias privadas, si bien lo sucedido en las aventuras que se desarrollen en su interior afectará a todos los jugadores. Otra novedad será la avanzada interacción



entre los grupos de jugadores, pues podrán desarrollar ataques que exigirán de gran coordinación.

Elfos silvanos, enanos, hobbits y humanos serán las razas jugables, que a su vez se diferenciarán en siete clases diferentes.

GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: Sumo Digital • DISPONIBLE: Marzo

41 outrun 2006: coast to coast

Seguro que te acuerdas de él: ese juego que hizo furor en los salones recreativos de medio mundo. Te ponías al volante de un cochazo, y una rubia con la melena al viento te acompañaba a lo largo del viaje. Pues están de vuelta: el juego, el cochazo y la rubia. *OutRun*, clásico entre los clásicos de la conducción arcade, regresará en breve.

Podrás pisar el acelerador a lo largo de 30 niveles, que incluyen los mejores del *OutRun 2* de Xbox. Los escenarios del juego se han adaptado a los tiempos que corren y podrás competir contra seis rivales de carne y hueso a través de la opción multiusuario.

Para que la sensación de ser un *playboy* hedonista que siempre ha desprendido la saga permanezca intacta, *OutRun 2006: Coast to Coast* incluirá hasta 12 modelos de Ferrari diferentes, inspirados, punto por punto, en máquinas reales.



GÉNERO: Acción/Estrategia • DESARROLLADOR: SCI • DISPONIBLE: Verano

39 battlestations: midway

Tomando como telón de fondo los seis meses que discurrieron entre el ataque japonés a Pearl Harbor y la Batalla de Midway, SCI nos hará llegar *Battlestations: Midway*, un juego que mezclará la acción con dosis de estrategia y en el que manejaremos todo tipo de vehículos: barcos, submarinos, acorazados, destructores y aviones.

En definitiva, dos bandos en liza (norteamericanos y japoneses) en una campaña de misiones variadas –algunas de ellas se inspirarán en situaciones históricas, como el rescate de McArthur en las Filipinas o la operación *Bluebird*– que se desarrollarán en mapas de increíbles dimensiones.

Atención al muy prometedor modo online: los diseñadores aseguran que hasta 16 jugadores podrán tirarse los trastos a la cabeza en esta enésima recreación virtual de la Segunda Guerra Mundial.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Pandemic Studios • DISPONIBLE: Abril

40 full spectrum warrior: ten hammers



Sincronización, camaradería, trabajo en equipo, infantería en su quintaesencia. El primer *Full Spectrum Warrior* se quedó a unos pocos milímetros de convertirse en el simulador bélico de tropas definitivo: se lo impidieron una inteligencia artificial enemiga un tanto irregular y unos combates demasiado encorsetados, lineales y faltos de sorpresa. *Ten Hammers* viene a solucionarlo. "Hemos puesto al día la inteligencia artificial de los enemigos para crear un sistema de combate mucho más al azar y dinámico, lo que significa que el desarrollo de una misma misión será distinto cada vez que se juegue", afirma el productor del juego, Will Stahl. "También hemos agregado apoyo aéreo y la posibilidad de desplazarse en el interior de ciertos edificios. Asimismo los antiguos vehículos militares ahora serán controlados completamente por el usuario".



GÉNERO: Online • DESARROLLADOR: Turbine • DISPONIBLE: Marzo

38 dungeons & dragons online: stormreach

Dragones y Mazmorras: papás y mamás del rol. Con 30 años de historia y una popularidad e influencia brutales, se supone que todos los multijugadores masivos, sus herederos tecnológicos, deberían parecérsele. Pues no. ¿Has hecho alguna vez de Master? Entonces sabrás lo desesperante que es que algunos jugadores no piensen más que en atacar y saquear en lugar de pararse a planificar sus movimientos y escoger entre varias alternativas. Con esto en mente se han diseñado las mazmorras de este *Stormreach*, de forma que hay muchos secretos que descubrir, muchas trampas que evitar y muchos puzzles por solucionar. Olvídate del consumo masivo de pociones y puntos de maná pues serán bienes escasos, y no pierdas el tiempo matando a todo lo que se mueva, sólo conseguirás puntos de experiencia completando misiones en estancias públicas y privadas.

Turbine está decidida a preservar el espíritu del juego clásico de lápiz y papel, como muestra la ambientación en Eberron, el uso del reglamento 3.5 y la inclusión de razas y clases conocidas.





GÉNERO: Rol • DESARROLLADOR: CD Projekt's Red St. • DISPONIBLE: Por determinar

37 the witcher

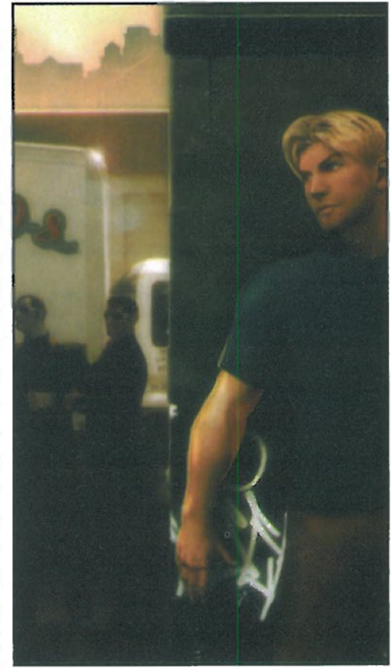
Éste es el primer proyecto de un estudio de desarrollo interno de una distribuidora de la Europa del Este. ¿Poco alentador? ¡Ja! Los currículos no miden el talento, los juegos sí, y éste tiene toda la pinta de ser la sorpresa del año a poco que cumpla con lo que promete.

Basado en los relatos de Andrzej Sapkowski, *The Witcher* es una aventura para un solo jugador de unas 40 horas de duración muy orientada a la acción. El protagonista es una especie de mercenario (busca moralina en otra parte, éste es un juego adulto) entrenado desde su infancia en la lucha con la espada y el uso de la magia. Además, pertenece a una orden de cazadores de monstruos y ha sufrido diversas mutaciones.

Lo cierto es que los chicos de Red Studio le han lavado la cara al Aurora Engine de Bioware, añadiéndole captura de movimientos y el motor físico Karma. Además, confían en que elementos tales como la constante toma de decisiones morales y una historia profunda con varios finales diferentes les ayuden a conquistar el mercado. En cualquier caso esperamos tener la oportunidad en breve de verlo con nuestros propios ojos.

GÉNERO: Aventuras • DESARROLLADOR: Revolution Soft. • DISPONIBLE: Septiembre

36 broken sword: el ángel de la muerte



Conscientes del prestigio que posee su saga entre los fans de las aventuras gráficas ("*Broken Sword* es admirada por sus guiones conmovedores y por sus rompecabezas inteligentes", reconocía Charles Cecil), este diseñador y el resto del equipo de Revolution Software volverán a finales de este año con su cuarta y más ambiciosa entrega. *El Ángel de la Muerte* va a ser el capítulo más absorbente y desafiante de todos, "con una trama cautivadora que gustará por igual a los veteranos del género y a los recién llegados, un sistema de reconocimiento de emociones y creación de vínculos entre personajes y multitud de rompecabezas a contrarreloj".

En esta ocasión George Stobbart se enamorará de una misteriosa mujer llamada Anna Maria. "Su extraña desaparición conducirá al rubio protagonista a una lucha contrarreloj para encontrar un artefacto antiguo capaz de una destrucción inmensa. La única pista con la que George cuenta es un antiguo manuscrito vinculado inexplicablemente al mfkzt, una mítica sustancia hace más de dos mil años".

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Iron Lore • **DISPONIBLE:** Julio

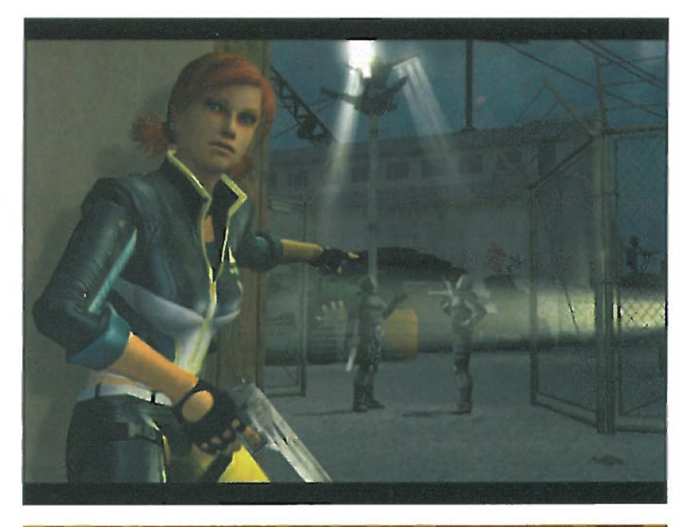
35 titan quest

Antes de que Zeus y los dioses del Olimpo tomasen el poder, los titanes gobernaban el mundo. Así que, cuando logran liberarse tras milenios de cautiverio y desafiar a los viejos y nuevos dioses, están bastante cabreados. Tú serás el encargado de "convencerles", a ellos y a sus mitológicas huestes de que se vayan por donde han venido. Para ello tendrás que visitar las antiguas Grecia, Egipto y Babilonia.

Ésta será la ambientación (nada de elfos y enanos, por fin) de un título de rol que podría pasar por uno de los tantos hijos ilegítimos de *Diablo*. Sus bazas serán un atractivo aspecto visual y un flexible sistema de clases y habilidades personalizables del que poco se sabe. Además, el juego ofrecerá la posibilidad de disputar la campaña principal en modo cooperativo.

El cerebro que está detrás del proyecto es Brian Sullivan, uno de los padres de *Age of Empires*, así que nos cuesta creer que se haya pasado al rol y se vaya a enfrentar a la terrible competencia que habrá este año sin tener algunos ases en la manga. Estaremos atentos.





GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Ritual Ent. • **DISPONIBLE:** Invierno

34 sin episodes: emergence

Ya es mala suerte. Te rompes los cuernos diseñando tu juego y cuando lo sacas a la venta coincide con el lanzamiento de otro que cambiará para siempre la industria. Eso le pasó a *SiN*. Que tuvo que enfrentarse con *Half-Life.*

Ahora, con mucho más tiempo y *Half-Life* bien lejos, volvemos a enfrentarnos a *SiN*. Todo un juego de culto que, a día de hoy, clamaba una reivindicación. Puede que haya llegado. Así como también vuelve un renovado John Blade. Y no será el único personaje que regresa del túnel del tiempo. También encontraremos a la mala malísima de Elexis Sinclair.

Pero quizá lo que más ha dado que hablar del regreso de *SiN* es su particular forma de distribución. El *Episodes* del título no es casual. De hecho, el juego está concebido como una sucesión de capítulos que el respetable se irá descargando vía Steam. El motor gráfico utilizado será el de *Half-Life 2*, un contrastado Source que ya ha demostrado su capacidad y perfecta adaptación al género.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** IO Interactive • **DISPONIBLE:** Abril

33 hitman: blood money

Las aventuras de este agente secreto se están convirtiendo en todo un referente de la acción inteligente. Y para la ocasión, los diseñadores no se han limitado a clonar las anteriores entregas de *Hitman*. Mejoras gráficas, mejoras en el motor físico, mejoras en el diseño de personajes y cambio sustancial en la jugabilidad. Ya lo ves, todo un plan renove para una licencia de por sí excelente en cuanto a calidad.

Decíamos que también se modificará la jugabilidad, y es que esta vez el dinero conseguido con los encargos realizados por el sicario alopécico influirá definitivamente en el devenir de la partida. Es decir, que arsenal con el que afrontar las misiones dependerá del dinero disponible. Y no es ése el gran cambio: porque por primera vez en la serie en *Blood Money* será más importante que nunca el sigilo. Mejor aún, ahora resultará vital simular que la muerte de nuestros objetivos se debe a un desafortunado accidente y no a un homicidio.



GÉNERO: Rol • DESARROLLADOR: Piranha Bytes • DISPONIBLE: Primavera

32 gothic III

Lentamente, haciendo bien las cosas, la saga *Gothic* se ha ido haciendo un nombre entre los roleros más selectos, que ven en ella el estilo de *The Elder Scrolls* (mundos enormes, infinitas posibilidades) pero con personalidad propia.

Un éxito labrado pese a ciertos errores de concepción que prometen subsanarse en esta entrega. Por ejemplo, hasta ahora se desarrollaba pensando en posibles adaptaciones a consola, dando como resultado un control extraño para el PC, apartado que esta vez sí se centrará en la fórmula de teclado más ratón. Además, se ha rediseñado el inventario y el sistema de atributos de forma que habrá multitud de mini talentos en lugar de unas cuantas habilidades que se estancaban al llegar a 100.

Del apartado visual se encargará el nuevo motor Genome, que dará vida a las 20 ciudades, 50 hechizos, 30 clases de enemigos (con un número de polígonos multiplicado por diez) y un mapeado entre tres y cuatro veces mayor que el de su predecesor. Recemos para que esta vez tampoco abunden los tiempos de carga.





GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Electronic Arts • DISPONIBLE: Marzo

31 los sims 2: abren negocios

Un año y seis meses después de su publicación, *Los Sims 2* sigue paseándose con una destreza insultante por los primeros puestos de las listas de ventas de medio mundo. Con el objetivo de que su gallina de los huevos de oro particular no pierda fuelle, Electronic Arts añadirá este mes de marzo más leña al fuego con *Abren Negocios*, la tercera expansión oficial tras *Noctámbulos* y *Universitarios*.

El título es lo suficientemente explícito, en *Abren Negocios* el usuario podrá montar su propia tienda, empezando en una zona comunitaria o en su propia casa y con algo de habilidad convertirse en el dueño de toda una franquicia. La mecánica no diferirá mucho de los que es un juego de gestión al uso: elegir el tipo de comercio (floristerías, restaurantes, pastelerías, salones de belleza, tiendas de ropa), diseñar la tienda valiéndose de un elenco de más de 125 nuevos objetos, contratar a los empleados más audaces y controlar todos los parámetros de la tienda (el precio de los productos, el sueldo de los empleados, etc.). Si te has quedado con ganas de más, sólo tienes que echar un vistazo al avance que publicamos en este número.

GÉNERO: Simulación • DESARROLLADOR: Maddox Games • DISPONIBLE: Por determinar

30 battle of britain

Otro de los grandes simuladores de la temporada. Y más Segunda Guerra Mundial para tu PC. Aunque si todos los juegos tuvieran la calidad de este *Battle of Britain* (título provisional), jamás nos cansaríamos. El juego de Oleg Maddox recreará con escrupuloso detalle las archiconocidas escaramuzas aéreas que tuvieron lugar en las viejas Inglaterra y Francia mientras corría el muy convulso 1940.

Según afirman los desarrolladores, *Battle of Britain* será accesible tanto para los veteranos del género como para los que pilotan un avión virtual por primera vez en su vida. Además, los miembros de Maddox prometen un sistema de campañas dinámico, lo que te permitirá reescribir la historia a lo largo de las 20 misiones que la componen.

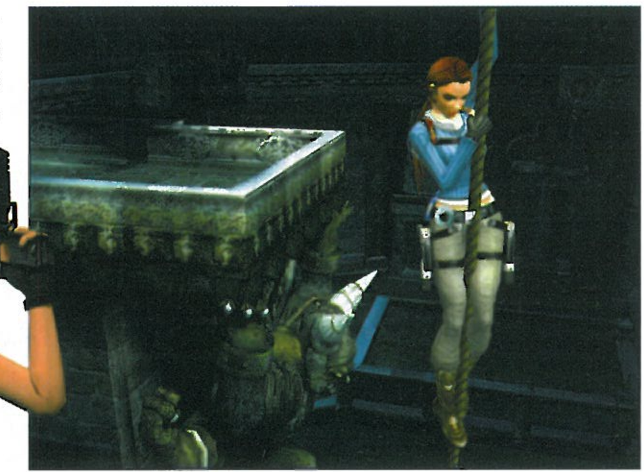
En cuanto a los aviones disponibles, el juego incluirá desde el Hurricane al Spitfire, pasando por un Messerschmitt alemán o un bombardero Stuka. Desde Maddox apuntan que *Battle of Britain* utilizará un modelo de vuelo similar al de *Forgotten Battles* aunque, eso sí, más evolucionado. Esperamos, pues, una experiencia inolvidable.

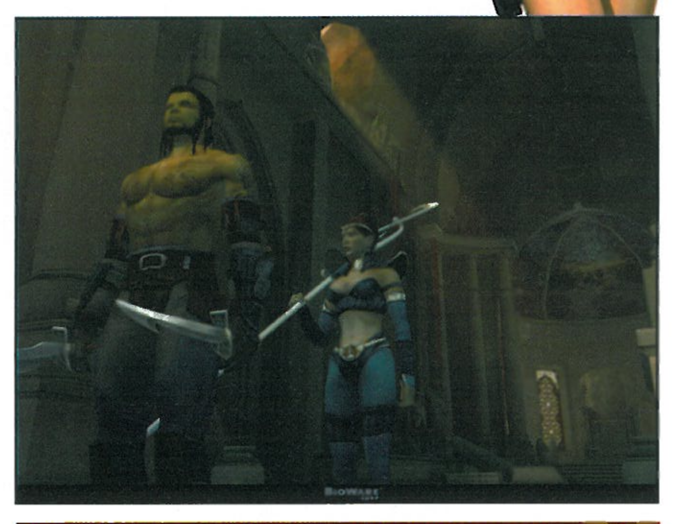
GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Crystal Dynamics • **DISPONIBLE:** Abril

29 lara croft: tomb raider legend

Lara Croft, icono sexual de los 90, reina de los medios de comunicación más sensacionalistas y protagonista de *Tomb Raider*, uno de los videojuegos más influyentes de todos los tiempos, hace tiempo que perdió su estrella. Los jóvenes de hoy sólo tienen ojos para BloodRayne, Joanna Dark o Zoë Castillo y las otrora impresionantes piruetas y escenarios 3D de *Tomb Raider* poco tienen que hacer frente a las nuevas entregas de *Prince of Persia*.

Tomb Raider Legend aparenta ser el último cartucho de Eidos por volver a los buenos viejos tiempos. Un regreso en toda regla a los orígenes de la saga con una Lara Croft más aventurera, viajera y arqueóloga que nunca, obsesionada por descubrir los secretos de las antiguas civilizaciones. Escenarios que huyen de los entornos urbanos para centrarse en antiguas tumbas, junglas peligrosas o ruinas en montañas nevadas y un montón de nuevos personajes. Por su parte, la trama no perderá de vista la trilogía fílmica de otra saga legendaria, *Indiana Jones*.





GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Bioware • **DISPONIBLE:** Por determinar

28 dragon age

La chica más guapa de la ciudad danza con otros ante tus ojos mientras esperas que llegue el baile que te prometió. Así nos hace sentir nuestra amada Bioware, que pese a estar volcada en las consolas de Microsoft nos ha prometido que la Edad del Dragón lucirá majestuosa en los PC.

Se ambientará en un detallado universo (hasta se han creado *idiomas* para la ocasión) completamente nuevo, al igual que el motor gráfico y el reglamento. Tanta creatividad no estará reñida con su vocación de heredar lo mejor de sus padres espirituales. Como en *Neverwinter Nights*, las herramientas de creación de módulos y modificaciones jugarán un papel destacado. De *Baldur's Gate* copiará la vista superior durante los combates, que se desarrollarán de forma similar a los de *Caballeros de la Antigua República*, del que también heredará la cámara "sobre el hombro" en las fases de exploración. Habrá distintos modos multijugador (cooperativo incluido), un comienzo diferente para cada raza y varios finales.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Nival Interactive • **DISPONIBLE:** Marzo

27 heroes of might and magic V

Han tenido que pasar casi tres años para que una de las sagas con más solera vuelva a estar de actualidad. Nival Interactive –verdaderos expertos en el género con una hoja de servicios en la que encontramos títulos como *Blitzkrieg*, *Etherlords* o *Silent Storm*– preparan el regreso de los héroes por todo lo alto.

Lógicamente, el aspecto visual se ha modernizado por completo: a lomos de las 3D y gracias a una cámara dinámica, tendremos un punto de vista del campo de batalla mucho más libre que de costumbre. Pero el gran cambio hay que buscarlo en el combate: ahora las batallas podrán ser resueltas por turnos, como de costumbre, o en tiempo real (eso sí, con un tiempo límite para decidir todas las acciones). Queda por ver cómo le sentará un cambio de tal calibre al juego. Lo que es seguro es que, independientemente, del resultado final, ya hay una legión de seguidores que se frota las manos ante este nuevo título.



GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Codemasters • **DISPONIBLE:** Febrero

26 toca race driver 3

Gavin Raeburn, responsable del juego, se muestra convencido del éxito de *TOCA Race Driver 3*: "El equipo está realizando un trabajo excepcional y está consiguiendo llevar la jugabilidad de los juegos de conducción a un nivel que nadie ha alcanzado hasta ahora. El nuevo motor gráfico nos permitirá ver todos los efectos reales que resultan de abusar de nuestro vehículo: radiadores recalentados, ruedas gastadas, motores que se gripan. Todo".

Combinando el avanzado sistema de daños globales con el sistema de control que ha hecho famosa a la saga y un sistema de inteligencia artificial ultrarrealista, *TOCA 3* aspira a convertirse en la experiencia sumamente emocionante y táctica. "Puede que seas un buen piloto y te coloques en cabeza de carrera pero, ¿podrás mantenerte ahí cuando tu motor esté al rojo vivo y a tus ruedas casi no les quede goma?", plantea Raeburn. Por lo que pudimos comprobar en la versión del juego que probamos hace un par de meses, el juego va por muy buen camino.





GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Electronic Arts • **DISPONIBLE:** Marzo

25 el señor de los anillos: la batalla por la tierra media II

A pesar de las quejas de los puristas, que lo acusaban de superficial, la saga de estrategia apadrinada por Electronic Arts ha sido una de las mejores recreaciones del universo tolkieniano en forma de juego. Como puedes comprobar en el avance del juego que publicamos unas páginas más adelante, esta segunda parte de *La batalla por la Tierra Media* sigue la estela de su predecesora: batallas espectaculares, fieles a la literatura y al cine, con gran cantidad de héroes, unidades y escenarios.

Con un comportamiento lógico de las tropas en el frente, un mayor nivel de personalización de ejércitos y personajes y la posibilidad de combatir en el mar, *La batalla por la Tierra Media II* promete superar en profundidad estratégica a la primera parte. La inclusión de personajes que no pudieron asomar la nariz en el anterior capítulo será un plus para los más acérrimos a la Tierra Media.

GÉNERO: Online • **DESARROLLADOR:** Blizzard • **DISPONIBLE:** Febrero

24 world of warcraft: the burning crusade

Con más de cinco millones de suscriptores en todo el planeta, es inevitable que vayan apareciendo expansiones. Y ésta tiene toda la pinta de ser de las clásicas: más contenidos, especialmente para los jugadores de alto nivel, y pocas o ninguna revolución. ¿Para qué arreglar lo que ya funciona?

Habrá un continente nuevo, Outlands, al que se le sumará el acceso a Quel'Thalas, hogar de una nueva raza jugable: los elfos de sangre. El nuevo nivel máximo será el 70, así que se añadirán más talentos y habilidades para rellenar esos diez niveles nuevos. Muchos objetos contarán con ranuras para ser mejorados o personalizados, ocasión más que aprovechada por los especialistas de una nueva profesión: la joyería. Y si estás cansado de tanto caminar por Azeroth, ve preparándote para conseguir una montura voladora.



Obviamente, la expansión añadirá nuevas misiones y mazmorras, entre las que destaca Karazhan, dentro de la legendaria torre de Medivh.

GÉNERO: Estrategia/Rol • DESARROLLADOR: Phenomic • DISPONIBLE: Primavera

23 spellforce 2: shadow wars

El rol es como el color negro, además de ser elegante combina bien con casi todo. Buen ejemplo de ello es la saga *SpellForce*, pues ofrece el control tanto sobre ejércitos fantásticos como sobre sus líderes, quienes completan misiones y evolucionan mientras luchan en el frente.

Esta secuela, desarrollada sobre un motor gráfico renovado, abarca más de 50 horas de juego en las que poner a prueba las nueve razas jugables, una inteligencia artificial mejorada, nuevos mini juegos, la veintena de mapas que incluirá la campaña principal (ojo a la posibilidad de afrontarla en cooperativo), el renovado control, las unidades de asedio en las que tanto énfasis está poniendo el equipo de desarrollo y los nuevos objetos, habilidades y hechizos de rigor.

Tras lograr la fórmula innovadora que supuso la primera entrega, Phenomic apuesta ahora por la evolución, la subsanación de errores y la potenciación del multijugador.

Será lo de menos, pero ojalá esta vez la portada sea igual de espectacular que en ocasiones anteriores.



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Big Huge Games • DISPONIBLE: Abril

22 rise of nations: rise of legends

La saga *Rise of Nations* abandonará la historia de la humanidad para dar el salto al siempre estimulante mundo de la fantasía épica. Tim Train, vicepresidente de desarrollo de Big Huge Games, alega esta decisión a motivos creativos: "Las posibilidades son mucho mayores al no tener que basarnos en nada conocido, además de permitir el uso de seres místicos, máquinas fantásticas, sorprendentes trucos de magia y otras licencias que no tendrían sentido en un periodo histórico real".

Rise of Legends apostará por la simplificación. Sólo habrá dos tipos de recursos que recolectar: el timonium, un mineral precioso extraído de las minas, y el dinero, acumulable por medio de unas caravanas que se desplazan comerciando. Asimismo las 18 naciones de *Rise of Nations* quedarán reducidas aquí a tres, de las que sólo se han hecho públicas dos. Precisamente estas dos son las que hemos podido probar en la versión del juego a la que hemos tenido acceso. Como explica Train, "la nación Alim está basada en los cuentos de *Las mil y una noches*, mientras que los dibujos de Leonardo da Vinci inspiraron la nación Vinci y su avanzada visión tecnológica". Puedes consultar el avance del juego para más información.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Electronic Arts LA • DISPONIBLE: Finales 2006

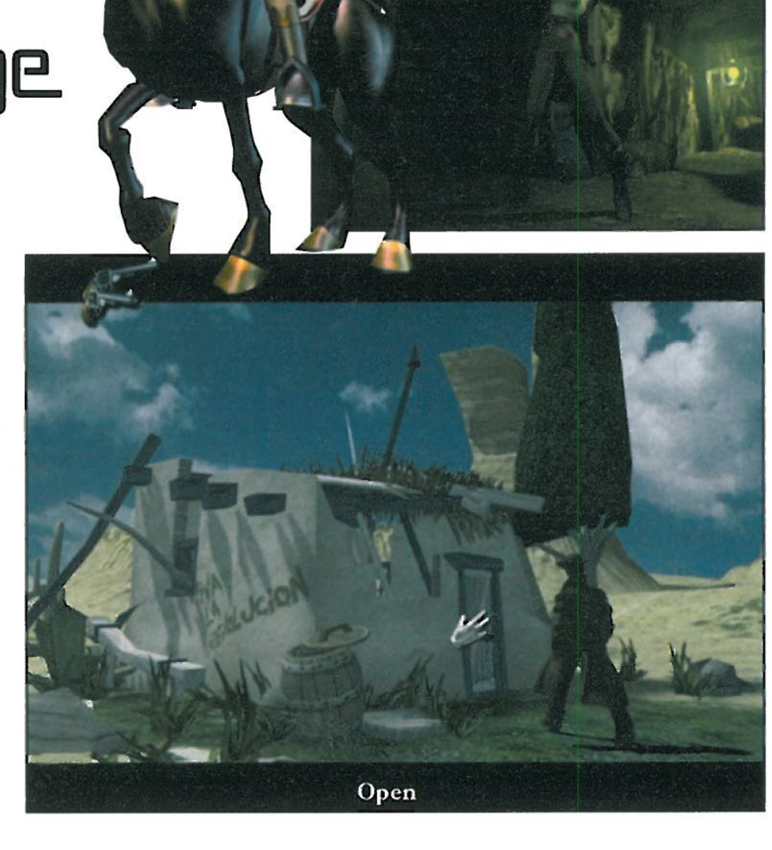
21 medal of honor: airborne

Con *Medal of Honor* sucede algo muy curioso: a pesar de que su mecánica (rígida, lineal, de cartón piedra) dista mucho de ser realista, ofrece un impresionante nivel de inmersión y espectacularidad cinematográfica a la hora de retratar un conflicto bélico de proporciones ciclópeas como fue la Segunda Guerra Mundial.

La grandeza de *Medal of Honor* radica en su habilidad para sumergir al jugador en la piel de un auténtico soldado, y todo apunta que esta característica seguirá presente en *Airborne*, la próxima entrega de la franquicia. El usuario se calzará las botas de un soldado raso de 82º división aérea para participar en una serie de batallas por toda Europa: desde los duros comienzos en Sicilia hasta los triunfos en Alemania. Cada misión arrancará detrás de las líneas enemigas, con un masivo e interactivo salto en paracaídas. Según sus responsables, la habilidad de jugador a la hora de elegir el punto de aterrizaje definirá en gran medida el desenlace de cada misión.

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Revistronic • **DISPONIBLE:** Verano

20 fenimore fillmore's revenge



Uno de los desarrollos españoles más esperados. Tras el exquisito *Fenimore Fillmore: The Westerner*, cuyo precipitado lanzamiento conllevó algunos bugs, Revistronic nos servirá *Fenimore Fillmore's Revenge*, tercer juego de un experto en meterse en líos y salir indemne de ellos, el homónimo señor Fillmore.

Los diseñadores españoles vuelven a la carga con un título que repite protagonistas: Rhianon y Fenimore, extraña pareja que se enfrentará a una banda de forajidos en la búsqueda de un tesoro perdido entre montañas y praderas, para lo que contarán con la ayuda de un trampero.

Los miembros de Revistronic aseguran que el espíritu del juego y el aspecto gráfico del mismo cambiarán notablemente. Así, y en parte adaptándose a la tendencia de moda, *Fenimore Fillmore's Revenge* abandonará el terreno de la aventura gráfica pura para añadir ciertas dosis de acción. A pesar de que el juego utiliza la misma tecnología que el anterior, todo indica que esta tercera parte será mucho más madura, con un estilo, tal y como afirman sus creadores, más violento y adulto, más cercano al *spaghetti western* que a la parodia del cine de pistoleros impolutos *made in Hollywood*.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** GSC Game World • **DISPONIBLE:** Finales 2006

19 s.t.a.l.k.e.r.: shadow of chernobyl

Está a punto de convertirse en algo así como la eterna promesa. Un juego que lleva apareciendo en las listas de proyectos deseables desde hace más de tres años. Pero cada día que pasa, el lanzamiento de *S.T.A.L.K.E.R.* está más cerca. De hecho, Oleg Yavorsky, diseñador de GSC, afirmaba el pasado verano que a nivel visual el juego estaba terminado en un cien por cien. En cuanto a jugabilidad, la cifra bajaba hasta ochenta. Y ahora acaban de anunciar que ya ha entrado en fase beta.

De todos los juegos incluidos en este reportaje, *S.T.A.L.K.E.R.* es quizá el más inquietante. ¿Las razones? Ya las tienes en el título del juego: Chernobyl. Te pondrás en el papel de un tipo que viaja a la zona más castigada por la radiación en busca de anomalías.

A pesar de su innegable ubicación en la acción directa, *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* contará con ciertos elementos de juego de rol. Por las declaraciones de Oleg Yavorsky, podrás comerciar, intercambiar mensajes y hacer de chico malo o de chico bueno.

El rol no es el único género con el que flirtea el juego de GSC. También lo hace con la acción inteligente, con el sigilo y la supervivencia. En opinión de Yavorsky, "si pierdes fuerza porque has cargado con demasiadas cosas, tendrás que dormir para recuperar tu energía". ¿Y el vodka? ¿Habrá vodka? Pues sí, lo habrá. Pero se utilizará para curar la radiación. "Aunque tendrá efectos graciosos si bebes demasiado". Esperemos que no dé también resaca.

GÉNERO: Rol/Acción • DESARROLLADOR: Flagship St. • DISPONIBLE: Por determinar

18 hellgate: london

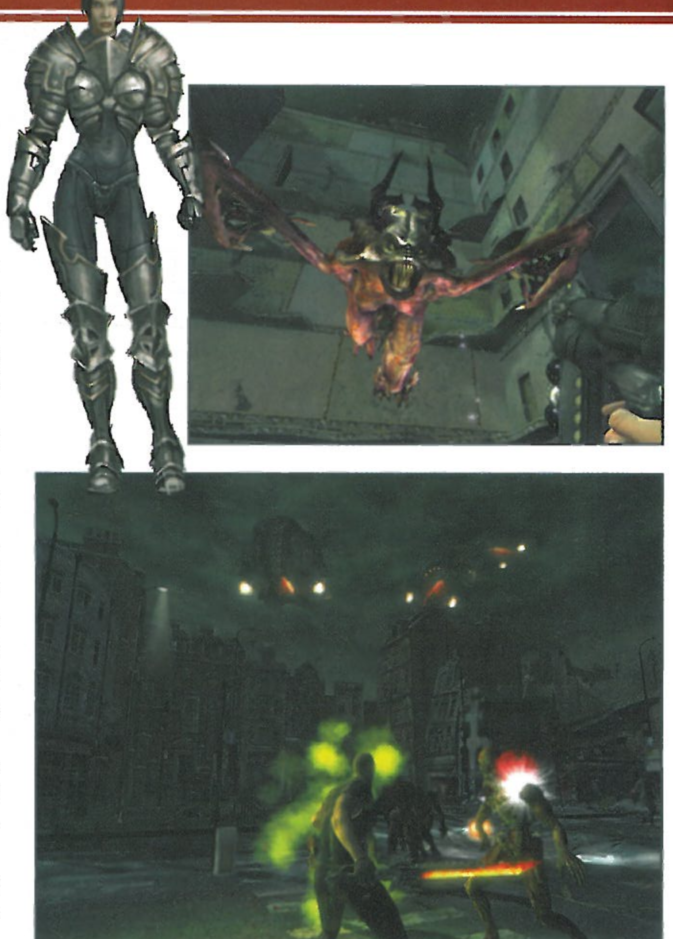
De entre todos, el verdadero heredero de *Diablo*. Lo recalcamos porque estarás hasta el gorro de leer esta frase aplicada a no pocos títulos, pero esta vez es cierto. Basta con echarle un vistazo a la nómina de Flagship para percatarse de que la mayor parte de los creadores del clásico machaca ratones, con Bill Roper a la cabeza, están detrás de este proyecto.

Acción y rol. Adrenalina e inmersión. ¿Cómo potenciar el cóctel? Que sea en primera persona, por supuesto. Y como guinda, posibilidad de jugarlo también en tercera persona. El resultado puede ser más que explosivo.

El argumento, desde luego, no es nada original: las puertas del infierno se abren y Satanás sale con todos sus colegas dispuesto a convertir Londres en el patio de su casa particular. Los templarios llevan siglos preparándose para este momento y lanzan la contraofensiva desde los túneles del metro. Todo esto en un futuro cercano que combina las reliquias mágicas con toda clase de artefactos tecnológicos.

Ah, sí, los objetos... son claves en esta clase de juegos, por lo que no podían faltar, y en ingentes cantidades de aparición aleatoria al igual que los enemigos (no habrá dos partidas iguales) y combinables entre sí. Tampoco faltarán pociones y hechizos.

Puede que visualmente no te seduzcan las imágenes, pero no te preocupes en exceso, pues el objetivo de los programadores es aprovechar el nuevo DirectX 10, nada menos.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Monolith • DISPONIBLE: Abril

17 condemned: criminal origins

Condemned es una producción atípica dentro del catálogo de Sega. Un juego de terror y supervivencia con grandes dosis de violencia y tensión psicológica que poco o nada tiene que ver con la filosofía pseudo infantil y pacifista que impregnaba los títulos de la compañía japonesa desde los albores de su fundación.

Con este cambio de rumbo, Scout A. Steinberg, vicepresidente de Sega America, aspira a que "*Condemned* enganche al jugador adulto con combates viscerales y urbanos y con un alto nivel de factor sorpresa". Además, asegura que "la tensión atmosférica y las cualidades cinematográficas de *Condemned* ofrecen a los jugadores una rica experiencia de un thriller psicológico, algo que no se ha logrado en anteriores producciones de Sega".

En *Condemned* el usuario se pondrá en la piel de Ethan Thomas, miembro de una unidad del FBI encargada de perseguir a los asesinos en serie, que en el juego deberá recurrir a su instinto, a herramientas forenses y a la lucha cuerpo a cuerpo más brutal. La acción se dividirá básicamente en dos fases. En la primera deberemos utilizar todos los medios a nuestro alcance (cámara digital, móvil, analizador de huellas táctiles, emisor de luz ultravioleta) para recopilar información acerca de la victima e identificar al posible sospechoso. La segunda implicará ir a la caza y captura del asesino, avanzando con cautela. Esto implicará utilizar elementos del escenario a modo de arma (incluso la pierna de un maniquí) para ahorrar munición.





GÉNERO: Aventuras • DESARROLLADOR: Pendulo Studios • DISPONIBLE: Primavera

16 runaway 2: el sueño de la tortuga

A todas luces el nuevo *Runaway 2* va a contracorriente. Primero, pertenece a uno de los géneros más queridos por la redacción de *PC Life*, la aventura gráfica, en los últimos años seriamente aquejada de falta de títulos notables (o sencillamente de títulos aceptables). Segundo, pasa olímpicamente del aspecto gráfico al uso y opta por un delicioso entorno más cercano a la animación artesanal que a los modelos en 3D.

Pero qué más da. Si todo se desarrolla como parece que se está desarrollando, *Runaway 2: El sueño de la tortuga* será como su predecesor: un juego maravilloso, sencillo, un verdadero referente para el género de la aventura gráfica que bebe de las fuentes inspiradoras de LucasArts.

Aunque Pendulo está llevando el diseño con absoluto secretismo, gracias a la demo de la pasada E3 pudimos comprobar que *El sueño de la tortuga* será muy similar a la primera entrega. Repiten personajes protagonistas (Brian y Gina), aspecto gráfico (muy colorido y cercano al dibujo animado) e interfaz (el clásico apuntar y clicar). Y por supuesto, también se repite la misma filosofía a la hora de enfrentarse a los puzzles: serán enigmas cortados por el patrón del humor, con una resolución lógica (a su manera), y que irán incrementando su dificultad a medida que avances. La verdad es que, por muchos motivos, más que esperarlo lo necesitamos. Y con urgencia.







GÉNERO: Simulación • DESARROLLADOR: Microsoft • DISPONIBLE: Finales 2006

15 flight simulator x



Sin la aportación de *Flight Simulator*, la historia de los simuladores virtuales no hubiera sido la misma. En los albores del mercado lúdico para PC, el juego de Microsoft se erigió como una de las pocas alternativas al tedio y a la escasez de oferta que reinaba por aquellos tiempos. Su extremo realismo, el detallado modelado 3D de los escenarios monocromos y el intimidatorio tamaño del manual de instrucciones cautivó a miles de jugadores.

Flight Simulator regresará a finales de este año con una décima entrega que supondrá la culminación de sus casi 25 años de existencia. Optimizado para el inminente Windows Vista, *Flight Simulator X* aspira a marcar un hito en cuanto a innovación tecnológica, gráficos y realismo se refiere.

El usuario podrá experimentar en su propia piel las sensaciones de un piloto profesional, como distraerse en el pilotaje o verse deslumbrado por una luz.

Flight Simulator X incluirá, además, 24 nuevas aeronaves, una para cada terreno y para cada jugador, desde aviones acuáticos como el Havilland Beader y el Grumman Goose, hasta una Cessna 172. También podrás encontrar 24.000 aeropuertos milimétricamente modelados distribuidos por continentes y una experiencia online de la que solamente se sabe que será "muy elaborada".







GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Electronic Arts • DISPONIBLE: Marzo

14 el padrino

La mezcla puede resultar de una exquisitez que no vas a poder rechazar. Imagínate, por un lado, la ambientación y personajes de la saga cinematográfica firmada por Francis Ford Coppola. Ahora, piensa en la libertad de acción y movimientos típica de un *Grand Theft Auto*. Todo ello mezclado con las dosis adecuadas y en forma de videojuego. Simplemente, espectacular. Pues justo es la pinta de *El Padrino*, uno de los grandes títulos que tenemos a la vuelta de la esquina. Un juego en el que te convertirás en un violento miembro de la Familia sin apenas cortapisas.

Como tal, en tu mano estará resolver tus misiones utilizando violencia, buenas palabras o un poco de las dos. Y mientras lo haces, irás ganando respeto, piedra angular de cualquier mafioso que se precie. Gracias a una mecánica que huye de la linealidad, las decisiones que tomes en la partida tendrán su repercusión en el futuro.

A pesar de que el personaje principal no será ningún personaje protagonista de ninguna de las películas y la trama es completamente nueva, el juego sí será muy fiel a la trilogía cinematográfica. Sin duda, en los pequeños detalles que recrean la ambientación estará la clave. Por ejemplo, el pasado mes de enero Electronic Arts anunciaba a la prensa que *El Padrino* contaría con la presencia de la voz de Marlon Brando sumándose así a las ya confirmadas de Robert Duvall y James Caan. En la versión española, tendremos las voces de todos los dobladores de la saga cinematográfica, excepto la de Brando, para la que se ha tenido que recurrir al doblador de este actor en *Apocalypsis Now*.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Valve Software • DISPONIBLE: Abril

13 half-life 2: aftermath

Estaba claro. Un juego que termina dejando más dudas por resolver que resueltas debía continuar. Y si, además, el juego en cuestión generó ventas multimillonarias, la prórroga es inevitable. *Half-Life 2: Aftermath* es la respuesta a tus plegarias. Pocas veces hemos esperado con tanta ilusión un añadido. Pero ya se sabe, con Gordon Freeman de por medio nunca nada es lo que parece.

Aquí nadie dice ni mu. Sobre *Aftermath* pesa secreto de sumario. Robin Walker se mostraba así de misterioso tras preguntarle sobre el lugar en el que se desarrollará la expansión: "No quiero destripar nada entrando en detalles. Sólo puedo contestar en términos generales. Todo el episodio tendrá lugar en Ciudad 17".

Robin, dinos algo más. Al menos, con que personajes podremos encontrarnos. "Muchos de ellos volverán. En una forma u otra", comentaba un críptico Walker. "Algunos personajes, como Alyx, habrán aprendido cosas nuevas que tendrán efectos interesantes sobre la jugabilidad". Lo que sí parece evidente es que esta expansión va a ofrecer justo lo que los seguidores del título y de la saga entera quieren: lo mismo, pero en más y mejores dosis. No parece sencillo, así que una vez descartado el factor sorpresa, habrá que esperar variedad.





GÉNERO: Rol • DESARROLLADOR: Obsidian • DISPONIBLE: Verano

12 neverwinter nights 2



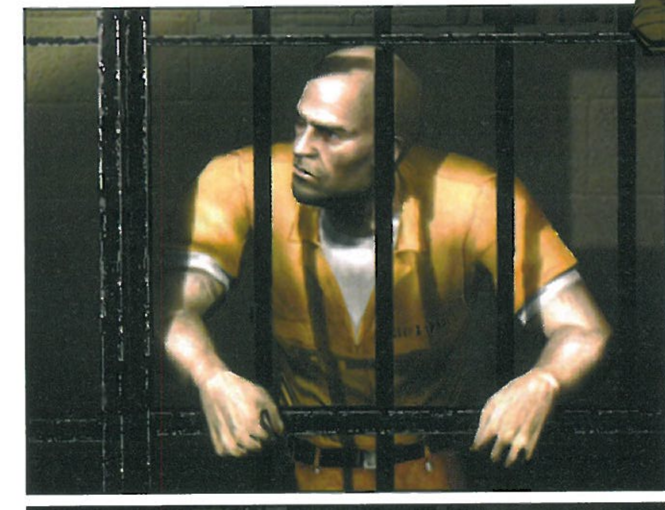
Neverwinter Nights ha sido uno de los fenómenos más importantes en la historia de los juegos de rol, como demuestran los miles de módulos que habitan la Red y los millones de copias vendidas. La presión sobre Obsidian para que la secuela sea más que digna sólo es comparable con la tremenda experiencia que tienen sus programadores, con títulos como *Planescape: Torment*, *Fallout 2* o *Baldur's Gate* en su tarjeta de visita. Cuentan con la ayuda de Bioware, por lo que han podido centrarse en tres aspectos fundamentales: campaña individual, multijugador y herramientas de creación.

Hay que reconocer que la campaña del primer *Neverwinter* no supo exprimir todo el jugo de los Reinos Olvidados en los que se ambientaba, cuestión que esta vez se ha tenido en cuenta desde el principio. Como dice uno de los diseñadores, "un gran objetivo es hacer una aventura inmersiva y apasionante que te haga olvidar que esto es un juego. Otro es hacerte sentir que te conviertes en un héroe lentamente". Ya sabes, vas a tener que sudar para hacer poderoso a tu avatar.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Ubisoft• DISPONIBLE: Marzo

11 tom clancy's splinter cell: double agent





Otra franquicia que junto a la de *Tomb Raider* pide a gritos una profunda remodelación es la de *Splinter Cell*. Tres entregas en cuatro años han dado al traste con la salud de la mejor mezcla de acción y sigilo aparecida para PC en los últimos tiempos. *Double Agent* debería suponer un golpe de mano de Ubisoft para recuperar la frescura y el factor sorpresa de antaño.

De entrada Sam Fisher ya no es el mismo: la muerte de su hija en un accidente de tráfico a manos de un conductor borracho ha dejado al héroe sin familia y algo turbado. En el terreno profesional las cosas tampoco le van demasiado bien. Tras infiltrarse en una organización criminal llamada John Bron's Army (JBA), Fisher debe llevar un papel de agente doble sin morir en el intento. Respecto al juego en sí, una de las novedadesserá que cada una de las acciones que Fisher realice tendrá consecuencias directas sobre la trama del juego y los personajes que participan en ella.

Asimismo, *Doble Agent* permitirá al usuario experimentar en sus propias carnes las dos caras de la moneda. En su faceta de agente secreto, Fisher contará con la ayuda de todo tipo de artilugios de última generación y el armamento más sofisticado, mientras que cuando actúe para la JBA utilizará sus habilidades físicas y las ventajas del entorno.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Midway • **DISPONIBLE:** Primavera

10 rise & fall: civilizations at war



Como otros grandes juegos del género, *Rise & Fall: Civilizations at War* se ambientará en los grandes conflictos entre civilizaciones antiguas como los griegos, romanos o egipcios. Aparte de estos ejércitos, contarás con bárbaros, babilonios y asirios para hablar el lenguaje de la guerra en tiempo real.

Las razones que han llevado a este juego a ocupar recientemente páginas de actualidad son, cuando menos, inquietantes. Lo ideal sería que se hablase de la calidad del título, pero no ha sido así. Tras el misterioso cierre de Stainless Studios, grupo que estaba al frente del diseño del juego, el lanzamiento de este nuevo título de estrategia histórica se quedó en el limbo. Por fortuna, a pesar de la marcha del equipo capitaneado por Rick Goodman, Midway recuperó el timón y anunció que el juego saldría igualmente a la venta.

Aunque movimientos de este tipo casi nunca presagian nada bueno, *Rise & Fall: Civilizations at War* estaba demasiado avanzado como para que su calidad se haya resentido mucho. Tuvimos la ocasión de verlo en movimiento y te aseguramos que impresiona. Las batallas multitudinarias y algunos episodios navales son para quitar el hipo.

Por eso continúa siendo uno de los juegos más esperados: por sus apabullantes gráficos, por la posibilidad de encarnar en primera persona a héroes en primera línea y por las posibilidades estratégicas que se desprenden de una idea así. Es una de nuestras grandes apuestas para este año. Esperemos que no nos defraude.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Pyro Studios • **DISPONIBLE:** Marzo

9 commandos: strike force

Durante el desarrollo de *Comandos 3* las mentes pensantes de Pyro Studios decidieron que ya era hora de un cambio de aires a su exitosa saga y qué mejor destino que la acción directa a través de los ojos de sus protagonistas. Sin embargo, no hay que temer un viraje de Pyro hacia la acción desenfrenada, ya que el título seguirá tendiendo a la dimensión táctica de sus predecesores.

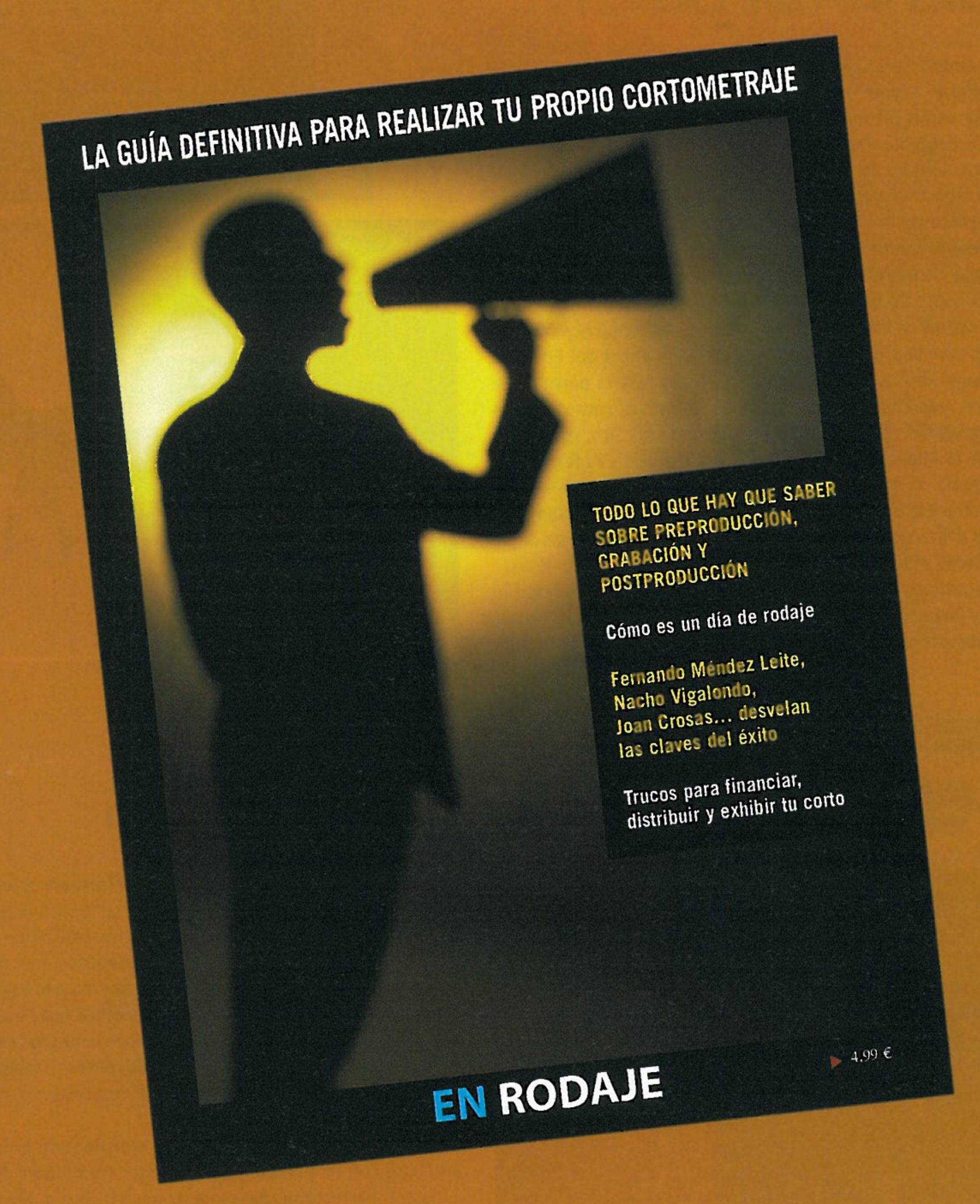
Tres serán los personajes rescatados para esta nueva entrega, el boina verde para las tareas más ruidosas, el francotirador encargado de hacer guardar las distancias a los alemanes y el espía, especialista en las misiones que requieran algo más de tacto.

Tres serán también las campañas que podrás jugar en *Strike Force*, a través de Francia, Noruega y Rusia, en misiones que abarcarán la infiltración, el sabotaje, el asesinato o el secuestro.



En el apartado multijugador dispondrá de los modos Deathmatch, Deathmatch por equipos y un modo de carácter propio, Sabotaje, que según Iñigo Vinos, hará hincapié en las capacidades específicas de cada personaje. Sin duda, el salto a las 3D y a la acción subjetiva siempre supone un riesgo. Pero a estas alturas Pyro ha demostrado que, más allá de su bandera, se trata de una compañía solvente y poco acostumbrada al traspiés. Lo veremos y, seguramente, lo disfrutaremos.

¡POR FIN EN TU KIOSCO LA MEJOR GUÍA MONOGRÁFICA SOBRE REALIZACIÓN DE CORTOMETRAJES!



- Todas las etapas y secretos de la producción audiovisual (financiación, preproducción, rodaje, postproducción, promoción y distribución)
- Consejos profesionales de directores, productores, directores de fotografía, guionistas, editores, actores y críticos de cine (Fernando Méndez Leite, Nacho Vigalondo, Joan Crosas, Desirée de Fez, etc)

YA A LA VENTA POR SÓLO 4,99 €

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Petroglyph • DISPONIBLE: Febrero

8 star wars: el imperio en guerra



El Imperio en Guerra es una apuesta segura. Y aquí se vuelve a demostrar por varias razones. Primero, porque se trata de un videojuego basado en la licencia cinematográfica más popular, suculenta y atractiva de la historia. El sello *Star Wars* garantiza un elenco de personajes, situaciones y lugares cuyo legado ya forma parte de la cultura popular moderna. Segundo, porque lo está desarrollando Petroglyph, compañía norteamericana en cuyas filas se encuentran algunos de los responsables de títulos tan sugerentes como *Command & Conquer*, *Lands of Lore: Guardians of Destiny*, *Civilization III* o *Eye of the Beholder*, entre muchos otros. Y tercero, por concepto. Ambientado unos años antes del Episodio IV de la saga fílmica, esta producción de Lucas Arts permitirá a los usuarios reescribir de cabo a rabo la trama, así como vivir las consecuencias del *Episodio III: La Venganza de los Sith*, esto es la creación de la Alianza Rebelde y el ascenso de Darth Vader.

Partiendo de un motor gráfico completamente nuevo, *El Imperio en Guerra* ofrecerá batallas terrestres y espaciales maravillosamente modeladas a lo largo y ancho de un universo formado por más de 50 planetas. Serán mundos calcados del cine y la literatura *Star Wars*.

Además, podrás elegir entre la Alianza Rebelde o El Imperio Galáctico y llevar a cabo estratégicas y tácticas que tendrán consecuencias persistentes y palpables en la salud de toda la galaxia.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Splash Damage/id Software • DISPONIBLE: Agosto

7 enemy territory: quake wars



Desarrollado por Splash Damage (responsables de *Wolfenstein: Enemy Territory*) y basado en la tecnología de renderizado MegaTexture de id Software, este título ofrecerá partidas multijugador que recrearán momentos clave de la invasión de la Tierra por parte de los Strogg. Respecto a la jugabilidad, Paul Wedgwood, diseñador jefe del juego, explica que "estará enfocada al trabajo en equipo, pero potenciada con vehículos especializados, estructuras ofensivas y de inteligencia, bases, habilidades propias de las diferentes clases, avances persistentes y un sólido sistema de comunicación".

Por su parte, el terreno de juego representará grandes áreas al aire libre con tres ambientes diferentes (templado, árido y ártico) y estará perfectamente renderizado gracias a Megatexture. La impresionante tecnología de id Software permitirá que millones de polígonos y texturas a escala gigabyte sean representadas de forma fluida.

Ambos bandos, GDF y Stroggs, permitirán desempeñar roles de "infiltración, asalto, defensa y apoyo", pero ofrecerán una experiencia de juego diferente: "todas sus herramientas, habilidades y armas reflejan su diferente tecnología y cultura", señala Wedgwood. Mientras que los humanos contarán con armamento convencional algo evolucionado respecto al actual, los Strogg dispondrán de una tecnología superior. Según sus responsables, las capacidades asimétricas de humanos y Stroggs dictarán "sus diferentes aproximaciones al combate". Los vehículos pondrán la guinda a las batallas de hasta 64 jugadores, aunque el número ideal según sus creadores "será de entre 24 y 32".

GÉNERO: Aventuras • DESARROLLADOR: Funcom • DISPONIBLE: Primavera

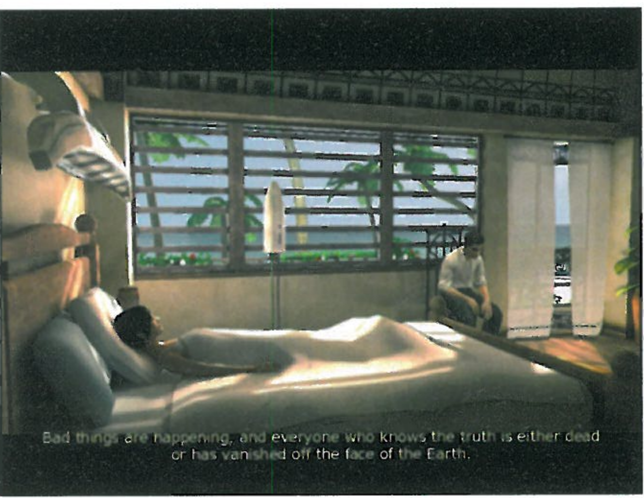
6 dreamfall

Excepción hecha de la española *Runaway 2: El sueño de la tortuga*, las aventuras gráficas más interesantes de este 2006 se refugian en los dictados de la moda. Es decir, esas directrices que llevan al género de los puzzles y los diálogos a convivir con la violencia y la adrenalina. Porque *Dreamfall*, segunda parte de *The Longest Journey*, también contará con grandes dosis de acción. A pesar de eso, seguimos apostando por esta aventura de protagonista múltiple. Y es que April Ryan comparte ahora los honores con Zoë y Kian, también personajes jugables.

Dreamfall será, como mínimo, tan extensa y estará tan repleta de diálogos como su predecesora. De hecho, habrá diversos escenarios repartidos por tres mundos (Casablanca, Marcuria y El Invierno).

Y es que Funcom ha gestado una continuación extremadamente variada. Así, la forma de juego oscilará entre la clásica resolución de enigmas, las batallas cuerpo a cuerpo, las fases de habilidad al más puro estilo plataformas e incluso puros y simples mini juegos. Ojo a la banda sonora, que será excelente, e Influirá de forma determinante en la partida.





GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Epic Games • DISPONIBLE: Finales 2006

5 unreal tournament 2007

Esta serie vuelve a la carga con la promesa de Midway de que "*UT2007* supondrá una mayor evolución que sus antecesores en la saga". Para ello la nueva entrega ha contado con la tercera edición del Unreal Engine, capaz de maravillas gráficas que cuesta asimilar. Las novedades en el terreno de las proezas visuales que podremos disfrutar serán el High Dynamic Range de 64 bits, un sistema de sombras dinámicas ultra avanzado, efectos volumétricos de última generación y un nuevo e impresionante sistema de partículas con propiedades físicas, todo ello para adornar entre 500.000 y 1.500.000 triángulos. En el terreno físico, el nuevo motor permitirá nuevos efectos visuales como la destrucción de los vehículos de forma mucho más realista.

No sólo en el apartado gráfico estarán las novedades. Según cuenta Jeff Morris, de Epic Games, intentarán "encontrar un equilibrio entre la necesidad de innovar y las expectativas de los fans". Así, a las habituales modalidades de juego se unirán el modo Conquest, una explosiva mezcla de los modos Assault y Onslaught con objetivos que exigen de tu competencia. Además, vehículos a mansalva, pero también recursos que explotar y la aparición de la figura del comandante, un modo definido por Morris como "un punto de encuentro entre los juegos de acción en primera persona y la estrategia en tiempo real".

El límite de jugadores estará esta vez en 64, aunque en Epic se han comprometido a que las partidas menos numerosas también tengan su escenario.

GÉNERO: Rol • DESARROLLADOR: Bethesda • DISPONIBLE: Marzo

4 the elder scrolls iv: oblivion

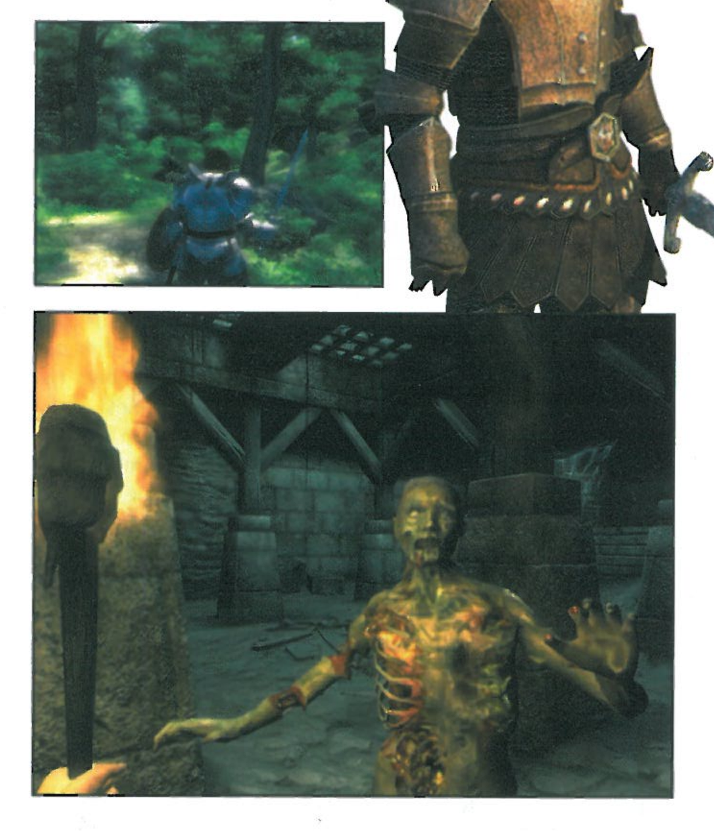
Hasta ahora no ha habido capítulo de la saga *The Elder Scrolls* que no se haya llevado su porción de elogios o premios. Pues bien, estamos en disposición de afirmar que esta nueva entrega no va a ser la excepción. Desde luego hay una palabra que define a este juego a la perfección: inmenso.

Sobre los aspectos técnicos no hay mucho que explicar, basta con contemplar alguna de las capturas disponibles para apreciar que estamos ante una maravilla a nivel gráfico, y mencionar el nombre de Jeremy Soule como autor de la banda sonora para saber que los cientos de horas de juego tendrán un buen acompañamiento musical. En cuanto al motor físico Havok, todos conocemos el realismo que es capaz de aportar cuando se utiliza con cabeza.

No es una errata, hemos dicho cientos de horas. Esta vez Tamriel es enorme y su inabarcable mapeado alberga numerosísimas mazmorras y secretos que descubrir. Y no es un mundo yermo, sino un complejo universo lleno de vitalidad, posibilidades y actividades que realizar. Juegues como juegues, se adaptará a tu estilo como un guante.

El argumento central gira en torno a la búsqueda del hijo ilegítimo del Emperador para cerrar las puertas del infierno, y puede ser interesante, pero no tendrás que seguirlo al pie de la letra, pues la linealidad no existe y de tus actos dependerá el desarrollo de las misiones.

Bethesda se está tomando su tiempo para terminar de implementar una inteligencia artificial creíble (con miles de personajes no jugadores) y evitar la plaga de bugs que perjudicaron a *Morrowind*. Salvo desastre, estamos ante uno de los más grandes.







GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Human Head St. • DISPONIBLE: Mayo

3 prey

Es el juego resucitado. Un título, *Prey*, que tras sufrir una muerte de siete años vuelve a la liga de las estrellas pixeladas. Human Head toma algunos conceptos de la idea original (propiedad de 3D Realms) para servirnos acción directa en toda regla. Moderno, espectacular y con muchos bichos malos dispuestos a seccionarte la garganta.

Pero hay algo que nos choca en *Prey*. Y no sólo lo apabullante de su aspecto visual. Es la elección del personaje protagonista, un indio cherokee. En un medio que siempre ha sido coto privado del blanco anglosajón o del marine musculado, nos aparece un piel roja, un malo de aquellas viejas pelis de vaqueros. Chris Rhinehart, director de proyecto, lo justifica así: "Escogimos a los cherokees porque tienen una mitología fascinante y son un pueblo orgulloso. Y una de las claves de la historia nos presenta a Tommy, el protagonista de *Prey*, redescubriendo y aceptando su herencia".

¿Pero qué hará a *Prey* diferente de otros muchos títulos del género? Para Rhinehart la clave está en tres elementos: los portales, atajos en el espacio que te permiten cambiar de lugar instantáneamente; el llamado *SpiritWalking*, que te permitirá abandonar tu cuerpo durante un breve espacio de tiempo, y por último el *Deathwalk*. Rhinehart lo explica mejor incluso que nosotros: "Cuando mueres, te vas un plano separado de existencia en el que deberás luchar hasta hacerte un sitio en la tierra de los vivos". Apoteósico.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Relic Entertaiment • **DISPONIBLE:** Octubre

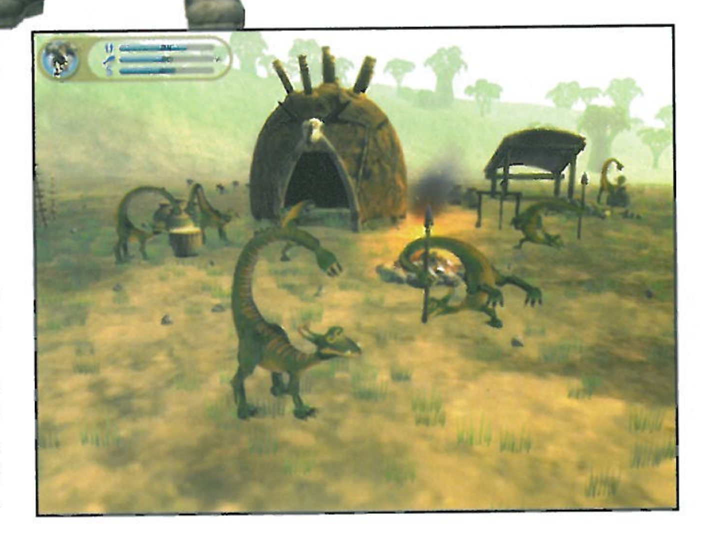
2 company of heroes

A simple vista *Company of Heroes* parece uno de tantos juegos de estrategia basados en la Segunda Guerra Mundial. Ni su mecánica (estrategia en tiempo real sin gestión de recursos) ni su guión (conducir a una división aliada desde las playas de Normandía hasta Berlín) parece alejarse mucho de la aburrida tónica de estos juegos.

Con todo, el título de Relic posee una característica que se antoja revolucionaria dentro del género. "Añadiendo unos entornos completamente destructibles e interactivos gentileza del motor Havok 3.0 hemos logrado cambiar los campos de batalla sin vida por algo más dinámico, que añade un factor estratégico hasta ahora desconocido". Son palabras de John Johnson, productor de *Company of Heroes*, que añade un par de ejemplos: "Imagina a varias unidades que para resguardarse del fuego enemigo se introducen en los cráteres que la artillería ha provocado tan sólo unos minutos antes o a un tirador que utiliza un agujero recién formado en la pared ". Otro de los elementos que brillará con luz propia en *Company of Heroes* será la inteligencia artificial de los soldados. "Gracias a un agudo sentido de la supervivencia, las unidades serán capaces de adaptarse la geografía cambiante del escenario, cubrirse y ejecutar complejas tácticas de escuadrón".



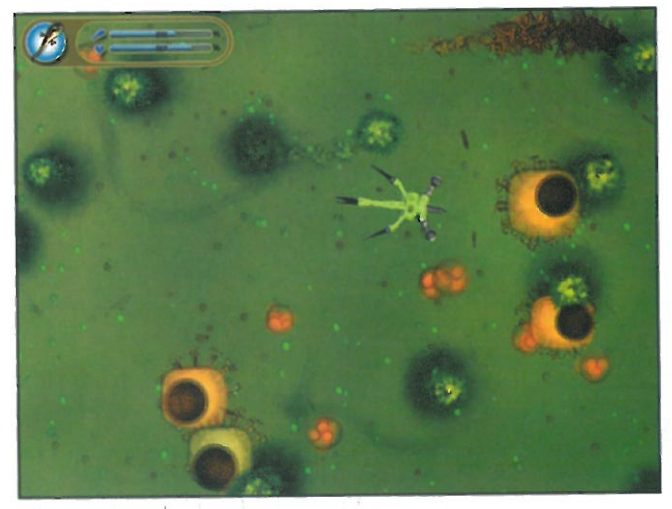
1 spore



Y por fin, el más esperado. El juego que más expectación levanta entre la panda de jugadores empedernidos que formamos esta revista. A pesar de que todavía faltan un buen puñado de meses para que esté terminado, ya nos rendimos ante la extrema originalidad de *Spore*, la última propuesta de una de las mentes más preclaras del videojuego: Will Wright.

Y es que el padre de *Los Sims* nos traerá ni más ni menos que un gestor de vida, una bofetada en la cara a todos los que pensamos alguna vez que ya no quedaba nada por inventar. No te esfuerces, es muy probable que las imágenes que acompañan a este texto te confundan todavía un poco más sobre el resultado final del juego. Te preguntarás, ¿pero qué es *Spore*?

Spore será estrategia, será acción, será rol... Un juego tan fascinante como original, dividido a su vez en diferentes fases: las que se corresponden con las fases evolutivas de un ser vivo. Para que te hagas una idea, comenzarás la partida siendo un simple organismo unicelular, continuarás convertido en una criatura más compleja (un gestor de evolución te permitirá ir configurando sus habilidades como te plazca) y seguirás tu aventura evolutiva creando una nueva especie, rigiendo el destino de la comunidad y haciendo mutar al animal que has diseñado al mismo tiempo que descubres un medio al que no te queda más narices que adaptarte.



Ya lo ves, las posibilidades que se dibujan en un juego de estas características son numerosísimas. Pero si esperamos con tal ansiedad *Spore* es porque, tras haberlo visto, estamos convencidos de que después de su llegada nada volverá a ser lo mismo. De verdad, ojalá la confianza depositada en este título no acabe resultando una pesada carga.



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Petroglyph • EDITOR: Activision • DISPONIBLE: Febrero

STAR WARS
El Imperio en guerra

Si pensabas que **la saga *Star Wars*** había terminado... vas listo. Por nuestro PC comienza a extenderse la alfombra roja del que podría ser **el juego de estrategia definitivo**, al menos para la franquicia galáctica. Un derroche de ambición. ¿**Listo para el combate**, joven padawan?

POR X. PITA

Las batallas galácticas estarán orientadas hacia la acción.

Las órdenes de LucasArts han sido claras: que el mundo de *Star Wars* le dé un buen apretón de manos a la estrategia, y que *El Imperio en guerra*, última incursión en el género, sea, por fin, el juego definitivo. Los diseñadores de Petroglyph se han tomado el reto muy en serio y el equipo creativo, formado por expertos con muchas tablas en esto de la estrategia, como Chris Rubyor, nos prometen un juego único en su especie. Porque los aficionados podemos estar habituados a retos de lo más variopinto, pero, hasta la fecha, jamás nos habíamos enfrentado a un juego que te brindase la posibilidad de luchar en una galaxia persistente con más de 100 planetas diferentes que son, a su vez, campos de batalla.

Tres en uno

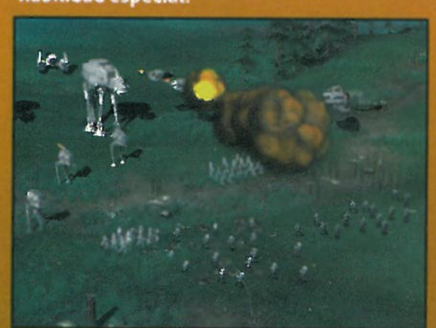
Pero vayamos por partes. *Star Wars: El Imperio en guerra* te ofrecerá tres modos de partida. A saber, una campaña en la que se te contará una historia e irás desbloqueando diferentes sectores de la galaxia a medida que completas misiones; un universo persistente, el llamado modo Galactic Conquest, que puede ser jugado solo o acompañado vía Internet y, por último, la experiencia inmediata del modo escaramuza, centrado pura y exclusivamente en el combate.

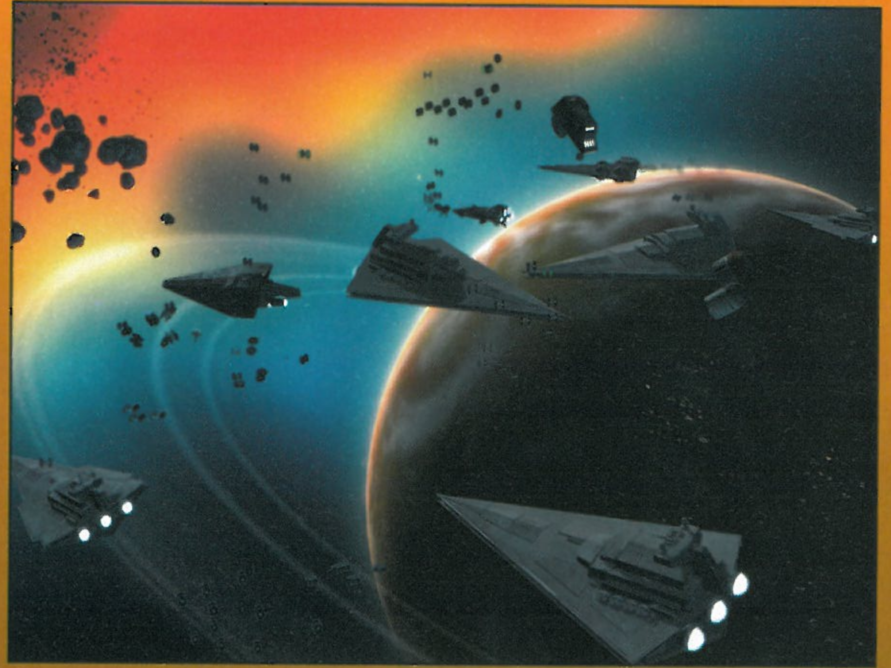
Mientras que este último permitirá partidas rápidas, es en la campaña y, por extensión, en el modo Galactic Conquest, donde se darán cita todos los elementos necesarios para poner los dientes largos tanto a los aficionados a *Star Wars* como a los seguidores de la estrategia en general. Parte importante de la partida se desarrollará en un inmenso mapa galáctico desde el que plantear tus movimientos. A las claras: se trata de capturar la mayor cantidad de planetas posibles y, a través del mapa galáctico,



Este juego está diseñado por expertos en estrategia como Chris Rubyor.


Todas las unidades tendrán al menos una habilidad especial.


El combate será uno de los grandes apartados del juego.


El juego contará con un universo formado por unos 100 planetas.

construir nuevas unidades y edificios o recibir encargos en forma de misiones.

Lo de universo persistente va muy en serio: cada planeta tendrá sus propios habitantes, condiciones geográficas y meteorológicas a las que tus tropas pueden responder negativa o positivamente. Una vez conquistado, el planeta se sumará a ti, brindándote así beneficios inmediatos como nuevas tropas.

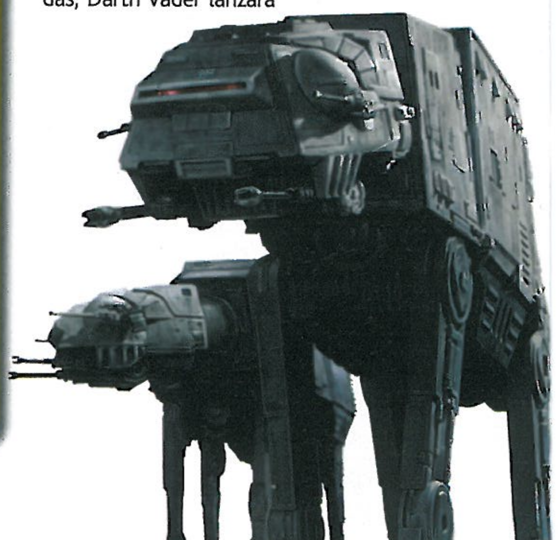
Ahora bien, aquí lo que hay que hacer es construir un Imperio, de manera que todos tus dominios deberán estar perfectamente comunicados a través de rutas hiperespaciales. De este modo, podrás intercambiar recursos entre tus planetas y defenderte de los ataques enemigos con mayor facilidad.

ENTRE LO NUEVO Y LO VIEJO

Argumentalmente, *El Imperio en guerra* se situará entre el *Episodio III: La venganza de los Sith* y el *Episodio IV: Una nueva esperanza*. Vamos, que el juego tenderá un puente imaginario entre la trilogía clásica, la de toda la vida, y la nueva. Resumiendo: que estamos en un mundo en el que Darth Vader comienza a extender su oscuro manto y Luke es, de momento, un simple granjero que ansía convertirse en piloto.

El juego le hará un par de guiños a la gestión, pero parece que su gran pilar será el combate

Pero no temas, el juego incluirá una generosa porción de personajes míticos. Así, te darás de bruces contra el propio Vader e incluso con Han Solo y Chewbacca o el cazarrecompensas Boba Fett. Todos ellos tendrán relevancia en la partida y, como viene siendo habitual en el género, recibirán el tratamiento de héroes. Es decir, contarán con habilidades especiales que los convierten en piezas inestimables a la hora de combatir. El Emperador Palpatine, por ejemplo, será un experto en dar mandobles con su sable láser y en freír a la chusma rebelde con sus ya clásicos rayos eléctricos; Han Solo y Chewbacca (que serán tratados en el juego como un solo personaje) podrán pilotar naves enemigas o plantar granadas; Darth Vader lanzará



UNA GALAXIA DE ESTRATEGIA

No es el primero y seguramente tampoco será el último. El coqueteo entre LucasArts y la estrategia viene de lejos. Estos tres juegos con el sello *Star Wars* lo demuestran.

REBELLION (1998)

Primera incursión en el género de LucasArts y, al menos hasta que *El Imperio en guerra* nos obligue a desdecirnos, la más atractiva. Incluía lo que se esperaba de un juego de este tipo: una galaxia que conquistar, muchísimas opciones y batallas espectaculares. Un buen comienzo.





FORCE COMMANDER (2000)

Se publicitó hasta la extenuación y, como ocurre en muchos casos, nada que ver con lo prometido. Un tipo de partida inspirada en *Command & Conquer*, interfaz calcada a la de *Myth*, cámara desastrosa y pocas posibilidades estratégicas. Mediocre.

GALACTIC BATTLEGROUNDS (2001)

Un renglón oscuro en el currículum de Ensemble Studios. Una cosa es aprovechar el motor gráfico de *Age of Kings* y otra es clonar el juego y situarlo en el universo *Star Wars*. Un grupo de modders ingeniosos y bien financiados podría haber hecho lo mismo. Decepcionante.

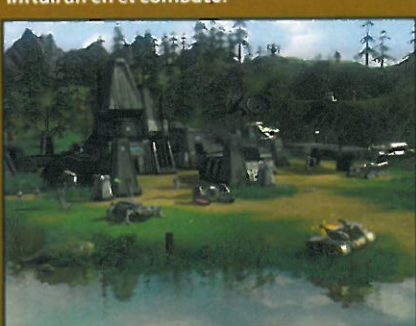



En el juego encontrarás todas las unidades de las películas.


Habrá escenarios de todo tipo: nevados, desérticos, lluviosos...


Las condiciones climáticas y del terreno influirán en el combate.


No todo será en campo abierto: también habrá combates en ciudades.


La acción se sitúa entre las dos trilogías, es decir, entre el *Episodio III* y el *Episodio IV*.

edificios a la jeta de quien ose perturbar su ronquera. Hasta habrá sitio para la pareja más dicharachera de droides, C-3PO y R2-D2, dos unidades imprescindibles si lo que se quiere es adentrarse en territorio del Imperio y robar su tecnología.

Combate para todos

Aunque *El Imperio en guerra* le hará un par de guiños a la gestión, todo indica que su gran pilar será el combate. Y los diseñadores han echado la casa por la ventana: aparecerán todas las unidades presentes en las películas, eso sin contar un sinfín de nuevos diseños creados para la ocasión. Al igual que los héroes, todas las unidades de combate tendrán por lo menos una habilidad especial.

Además, aquí se combatirá por arriba y por abajo. Es decir, por tierra y aire. Vamos, que te vas a encontrar con soldados de asalto, AT-ATs, tanques, cazas y bombarderos TIE, X-Wings, destructores espaciales e incluso la mismísima y temida Estrella de la Muerte.

Por lo que hemos visto, el combate será tan sencillo como ver cumplidas tus ansias de destrucción. En las partidas que cuentan con batallas terrestres, por regla general no tendrás que producir unidades del modo clásico (construyendo barracas sobre el escenario). Todas las órdenes se darán desde el mapa galáctico. La cosa funcionará más o menos así: investigas o robas la tecnología, produces unidades y, tras llamar a los refuerzos, tus hombres descienden al campo de batalla en aeronaves.

¿Y las batallas por aire? Espérate escaramuzas orientadas a la acción, nada de la profundidad, pongamos por caso, de un *Homeworld*; algo lógico, por otra parte.

Eso sí, tanto en las partidas para un solo jugador como en las que impliquen a varios usuarios, las batallas podrán resolverse automáticamente o incluso sacar a tus tropas del frente gracias una opción de retirada; algo que te verás condenado a hacer en más de una ocasión.

Ya lo ves, *Star Wars: El imperio en Guerra* promete. Y de qué manera. Habrá de todo y para todos: gestión, combate y, sobre todo, estrategia, mucha estrategia. Parece que al fin LucasArts ha conseguido que su millonaria franquicia y este género se reconcilien. Tenemos muchas ganas de celebrarlo.

Lo esencial

A SEGUIR... Puede que estemos ante el mejor juego de estrategia basado en el universo *Star Wars*. Va a tener de todo: batallas terrestres y espaciales, conquista galáctica y gestión. Un título muy ambicioso.

A MEJORAR... Lo que da la vida al juego también se la puede quitar. Esperemos que Petroglyph logre equilibrar los múltiples apartados del juego.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Electronic Arts • **EDITOR:** Electronic Arts • **DISPONIBLE:** Marzo

El Señor de los Anillos

LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II

¿Habrías dado todo por **defender el abismo de Helm**? ¿Te consideras capaz de **ganar la batalla** de las Lágrimas Innumerables? Muy bien, ya has visto las películas y leído los libros. Ahora **plántate en el campo de batalla** y demuestra de qué estás hecho, **insensato.**

POR A. SAYALERO



Goblins: feos, malvados y en lotes de 500 unidades.

Lo bueno de las obras maestras es que nunca cansan; lo malo es que siempre te dejan con hambre: más, más, más... no nos basta con los libros de Tolkien, ni con las películas de Peter Jackson, ni con todos los juegos editados hasta la fecha. Amamos tanto la Tierra Media que nunca sentimos que se le haya hecho justicia. Conscientes de ello, las mentes pensantes de Electronic Arts se han hecho con las licencias que les faltaban y han puesto toda la carne en el asador para acercarse sin las limitaciones de la primera entrega al sueño de millones de estrategas, que no es otro que cambiar el destino de orcos, enanos, elfos y compañía a golpe de batallas míticas.

No ha habido un momento mejor en toda la historia del software lúdico para lograr ese objetivo. Y no hablamos sólo de gráficos preciosistas y sonido envolvente. EA está implementando las principales características de la estrategia actual con tanto criterio que parece que hayan sido creadas a propósito para la ocasión.

La guerra de todos

¿Mordor o Isengard? ¿Elfo u orco? ¿Héroes semidivinos o fortalezas inexpugnables? Podrás escoger a tu gusto. He aquí uno de los puntos fuertes del juego. Aparte de campañas para el bien y el mal, habrá seis facciones (Mordor, Isengard, enanos, goblins, elfos y hombres del Oeste), o lo que es lo mismo, seis formas de enfrentarse a la guerra. Los enanos, por ejemplo, no dispondrán de los dragones de los que presumen los goblins, pero a cambio sus edificaciones serán más temibles y podrán construir monumentos que aportarán bonificaciones en su radio de acción. Tampoco serán las formaciones goblin tan sólidas como las enanas, pero sí más rápidas.

Tal y como Gandalf resolvió la batalla del abismo de Helm, a golpe de magia, tú vas a tener que recurrir a algo más que al poder del acero para ganar esta guerra. Haz llover fuego sobre la fortaleza rival, obtén recursos del despojo enemigo, construye torres gratis, bendice a tus tropas, invoca balrogs, repara todos tus edificios con un chasquido de tus dedos...

Habrá muchos poderes diferentes asociados a sus respectivas facciones que



El bueno de Gimli, en solitario y en plena fiebre destructiva.



Provincia a provincia y con buena letra, la Tierra Media está hecha.



Si los que hay no te solucionan la papeleta, podrás crear héroes a tu gusto.



El preciosismo de las películas se reflejará fielmente en este juego.



...PARA GOBERNARLOS A TODOS



Un juego de *El Señor de los Anillos* sin anillo único sería como una película del Oeste sin pistolas. Y ten en cuenta lo que esta joya significa: poder total y un cambio drástico en la historia. En muchos escenarios para varios jugadores estará escondido en alguna parte, esperando a que alguien lo encuentre y lo lleve a su base, tras lo que el afortunado podrá reclutar al mismísimo Sauron. Exacto, ése que destroza ejércitos enteros de un solo mazazo. Eso sí, una vez se descubra, el muy puñetero anillo se hará visible para todos. Imagínate lo que vendrá después: carreras desmedidas para interceptarlo o robarlo mientras el Señor de la Puerta Negra es invocado.

utilizar con sabiduría, cada uno con un coste en puntos de experiencia en batalla y con sus respectivas dependencias: no vas a oscurecer el cielo si no eres capaz de lanzar un simple grito de guerra. Cuanto más devastador sea un poder, más tiempo tardará en recargarse, así que olvídate de matar moscas a cañonazos.

Otro aspecto "a la carta" será el de los héroes. A los ya vistos en la anterior entrega se suman Arwen, Elrond, Galadriel y otros. ¿No te convencen? Pues configura tus propios personajes con la apariencia y atributos que más te seduzcan, luego podrás usarlos hasta en el modo multijugador. No subestimes su importancia, pues ganarán experiencia, se curarán con el tiempo y podrán ser reconvocados por un coste inferior al original si mueren. Además, poseerán habilidades especiales sumamente útiles: ordena a Drogoth batir sus alas para hacer volar por los aires a sus enemigos y sabrás a qué me refiero.

Todo indica que será la mejor adaptación del universo de Tolkien a un videojuego hasta la fecha

Aprender del pasado

Al igual que Aragorn, que aprendió de su antepasado Isildur qué era lo que no tenía que hacer, EA ha tomado buena nota de algunos de los defectos que mostraba la anterior entrega de la saga. Tropezar con las mismas piedras no era una opción. Por ejemplo, se ha resuelto el problema de las edificaciones permitiendo una libertad mayor al jugador. Por cierto, al igual que en las películas, será todo un placer contemplar la trabajada y variada arquitectura presente en los escenarios, incluyendo los edificios neutrales que podrás apropiarte (habrá que luchar si están habitados, pero también habrá tesoros como recompensa), las ruinas legendarias y las complejas fortalezas que podrás levantar.

Como es evidente, la mayor parte de las unidades serán terrestres, a excepción de dragones, águilas y demás criaturas aladas. ¿Y en las aguas? ¿Habrá unidades navales? Pues esta vez sí, y jugarán un papel destacado en muchos mapas. Pronto sucumbirás a la eficacia destructiva de ciertas embarcaciones.

También se está optimizando el sistema de control, haciéndolo más sencillo e intuitivo sin sacrificar opciones tácticas. Por ejemplo, podrás crear o modificar una formación con un simple movimiento de ratón.

Este juego presenta muy buenas credenciales, pero algún aspecto mejorable sí hemos percibido, por ejemplo en el apartado técnico. Vale, el sonido será de buena calidad, contará con una la banda sonora que todos conocemos y el motor gráfico permitirá contemplar un espectáculo impresionante, a la altura de las circunstancias, pero todo parece indicar que hará falta una auténtica bestia de computadora para disfrutarlo en todo su esplendor.



Sí, sí, tiene cara de chiste, pero como aparezca en mitad de tu base...



Si ves a uno de éstos y no está de tu lado, reza.



Trolls, murciélagos y formas puntiagudas. Sin duda, es la ciudad de los malos.



Se está mejorando todo el sistema de edificaciones.



Desde luego no es una versión pixelada de *Vacaciones en el mar*.

También está por pulir una inteligencia artificial irregular, que todavía provoca que a veces las unidades se atasquen, que debamos repetir órdenes a unidades amnésicas y que nos hayamos visto obligados a cambiar a manual los objetivos de las defensas estáticas. De todas formas, estos defectos aún pueden ser corregidos en el tiempo que resta hasta su lanzamiento a principios de marzo.

LA COMUNIDAD DEL ANILLO

Frodo sería un hobbit muy majo y muy valiente, pero sin la ayuda de la Comunidad habría acabado transformado en el plato del día de algún restaurante orco o habríamos tenido una historia más sosa que un bocadillo de trigo. Salvando las distancias, un juego de estrategia en tiempo real puede tener unas campañas para un jugador excelentes, pero sin el apartado multijugador se queda muy descafeinado. Bien, esta vez habrá para casi todos los gustos. Por un lado estarán las escaramuzas de toda la vida y el modo Torneo, en el que ir ascendiendo posiciones en una clasificación. Sin embargo, el modo más atractivo será sin duda la "Guerra del Anillo", en el que se luchará provincia por provincia en una carrera por hacerse con el control absoluto de la Tierra Media. Comienza por Rohan, la Comarca, Isengard o por donde quieras, y que tus amigos elijan otras posiciones, ya os encontraréis...

Puede que no estemos ante la nueva referencia del género, pero todo indica que se tratará de la mejor adaptación del universo de Tolkien a un videojuego hasta la fecha, un tremendo espectáculo jugable de gran calidad.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Balrogs, dragones, magia, escenarios míticos... la palabra "espectacular" no basta para describirlo. Además, como ocurría en la primera entrega, deslumbra sin renunciar a una buena jugabilidad.

A MEJORAR... Para gozarlo en todo su esplendor, este juego demanda una máquina potente y la inteligencia artificial aún cojea.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Big Huge Games • EDITOR: Microsoft • DISPONIBLE: Abril

Rise of Nations

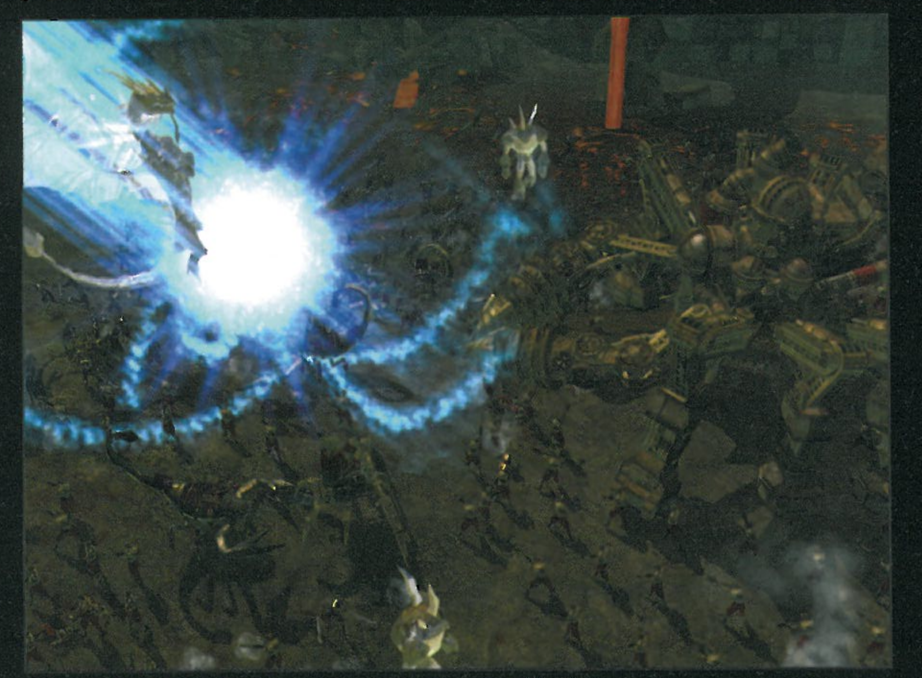
RISE OF LEGENDS

Arranca el duelo más esperado entre **magia y tecnología**. A las claras, con *Rise of Legends*, la **estrategia en tiempo real** ya dispone de un nuevo estandarte con el que presumir de **excelente salud**. Sí, renace el mito y espera dar **mucha guerra**, pero **de la buena**.

Por A. Salas

No es un Apache Longbow, pero menudos pepinazos mete el cacharrete.

Sobra decir que *Rise of Nations* se llevó de calle los aplausos del respetable cuando pisó territorio PC, hace ya algunos años. Los de los jugadores y los de la crítica más arisca. Nosotros tampoco quedamos defraudados en absoluto, y por eso esperábamos con ansia una segunda entrega, que no expansión. La espera no ha sido en vano, y Big Huge Games ya tiene muy avanzado su siguiente proyecto, *Rise of Legends*, del que hemos probado algunos niveles. Conscientes de que no hemos llegado ni al segundo plato del suculento menú, podemos decir que el chef va por muy buen camino.



La maquinaria no tiene posibilidades ante la intervención divina.

Duelo de titanes

Lo primero que sorprende es el radical cambio de escenario. Pasamos del mundo real donde se ubicaron las trifulcas de *Rise of Nations* a la tierra de Aio, lugar escogido para que dos facciones enfrentadas libren una batalla épica. Ahora mismo no te suenan, pero recuerda bien estos nombres: Vinci y Alim. Los primeros, al igual que el artista del que toman el apellido prestado, serán artistas y tecnólogos al mismo tiempo. Su gran pasión será crear todo tipo de maquinaria, principalmente de guerra, sin importarles lo raros que puedan parecer sus engendros mecánicos. Siempre que funcionen, claro está.

Sus enemigos serán los Alim, una raza de inspiración árabe totalmente opuesta que parece sacada de *Las mil y una noches* y que encaminará sus pasos hacia la magia y las artes arcanas. Existirá también una tercera facción, pero al parecer se quiere mantener en secreto de momento.





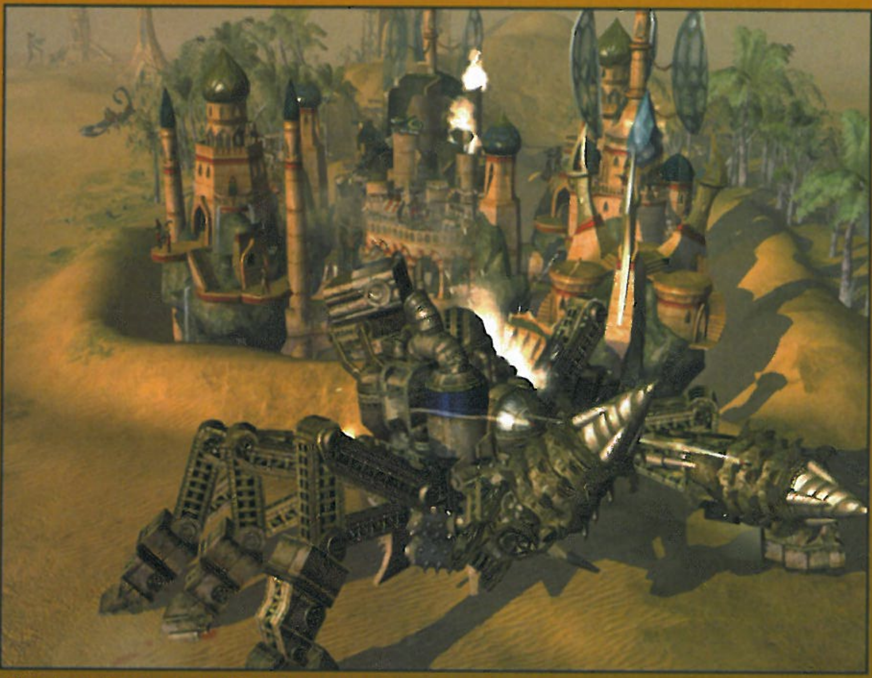
Los Alim tendrán unas edificaciones excelsas.



La atención al detalle en los escenarios es patente.



En el juego, los edificios contarán con sus propios guardianes.



El malo de las Tortugas Ninja siempre soñó con uno de éstos.

INVOCANDO AL HÉROE

Los héroes de *Rise of Legends* jugarán un papel fundamental en el transcurso de las batallas. Básicamente se tratará de unidades mucho más resistentes que las convencionales y con una mayor capacidad ofensiva. Sin embargo, su papel no se centrará en lo meramente militar, ya que la historia gira siempre en torno a ellos. En total habrá tres para cada raza, cada uno con unas habilidades propias totalmente distintas. Los Vinci, por ejemplo, contarán entre sus filas con Giacomo el Inventor, todo un erudito que a lomos de su androide de dos patas sembrará la destrucción allá por donde pise. En el caso de los Alim, uno de los héroes que les ayudará será Sawu, a quien puedes ver en la imagen, una figura demoníaca capaz de ejecutar hechizos devastadores.



Dijimos facciones totalmente diferentes y no es capricho. La jugabilidad de los contendientes es única e irrepetible. Y no sólo variará la mecánica de juego, también el aspecto gráfico. Las tácticas que use un bando no siempre serán aplicables en el otro. De hecho, hacerlo sería sinónimo de derrota inmediata (créenos, ya lo hemos constatado). Las unidades de cada raza funcionan de forma totalmente diferente. Mientras que unos no disimularán su predilección por la acción rápida, los otros tardarán más en poder iniciar una ofensiva en condiciones, pero a la larga terminarán mostrando su poderío.

Lo fundamental y punto

Tenemos buenas noticias para quienes no gusten de repasarse los escenarios en busca de los distintos tipos de recursos necesarios para construir edificios y entrenar tropas. Sólo habrá dos tipos de materiales recolectables: el Timonium, un mineral, y el dinero. Mientras que el primero sí deberás trabajarlo con el sudor de tu frente (o mejor dicho, con el de los de enfrente), el segundo vendrá automáticamente mediante caravanas.

De este modo podrás centrarte en el apartado militar, aunque sin descuidar del todo la gestión de recursos. A lo que nunca se llega, eso te lo aseguramos, es al extremo en el que otros juegos de estrategia caen. No, no necesitarás aprenderte una ristra de minerales, que ni el Rey Salomón. Ya nos podemos imaginar los suspiros de alivio de algunos.

La edificación de una ciudad digna de tu civilización seguirá siendo uno de los pilares básicos del juego. En el caso de los Vinci, por ejemplo, deberás ir añadiendo nuevos distritos. A medida que crezca tu urbe, tendrás más posibilidades de investigación y nuevas opciones de juego que irás desbloqueando. Luego, cómo no, contarás con las estructuras independientes ya


Contra la magia, tecnología. Aunque lo moderno a veces tiene estas cosas...


He aquí una versión a lo Vinci de la artillería moderna de largo alcance.


Un ejército como éste mete el miedo en el cuerpo al más pintado.


Las batallas multitudinarias serán todo un espectáculo visual.


Aunque te lo parezca, este tipo no nos quiere conceder tres deseos precisamente.

conocidas por todos, como los barracones o las torretas de defensa, que podrás construir alrededor del núcleo.

Las diferencias entre razas también se harán pero que muy patentes en el tipo de estructuras que construyen. De hecho, cada una tendrá un árbol de construcción totalmente distinto al de sus enemigos. No siempre existe el equivalente de un edificio de los Vinci en los Alim, y viceversa. Sencillamente hay ocasiones en las que no hay tal estructura, ya que el planteamiento y el perfil táctico de cada uno es un mundo aparte.

Tierra de nadie

Aparte de las estructuras que tú puedas construir, en los escenarios abundarán las estructuras neutrales. Como puedes imaginar, convendrá invitarlas a incorporarse a tu bando. Fíjate, hemos dicho invitarlas, sin entrecomillado, así que, si pensabas que eso sólo podía hacerse a través de la conquista por la fuerza, estás muy equivocado. No deja de ser una opción, pero antes de llevar el horror de la guerra a los vecinos, siempre podrás optar por comprar esas estructuras a sus habitantes o, si consigues comerciar lo suficiente con ellos, quizá decidan unirse a ti voluntariamente al cabo de un tiempo.

Podrás centrarte en el apartado militar, aunque sin descuidar del todo la gestión de recursos

Esto añadirá un factor estratégico a tener en cuenta, ya que muchas de estas estructuras suelen ser fuentes de recursos fáciles. Así pues, ¿enviarás tropas que podrías estar necesitando en otro lugar para capturar una posición? ¿O por el contrario preferirás esperar a otra solución menos violenta sabiendo que el enemigo la puede conquistar en cualquier momento? En *Rise of Legends*, a menudo nada es tan fácil como parece.

Por último, y siguiendo con los aciertos, cabe destacar un concepto que ya se ha visto en otros juegos y que ha sido introducido magistralmente aquí con el nombre de iconos de dominancia. Básicamente se trata de bonificaciones que se te otorgarán una vez consigas completar ciertos objetivos, como tener el mayor número de tropas o de recursos. Estas bonificaciones serán muy variadas y pueden representar una ventaja táctica realmente significativa. Sin ir más lejos, una de ellas te permitirá hacerte con el control de un gran grupo de tropas enemigas, lo cual puede inclinar la balanza a tu favor de una forma radical.

Todavía no sabemos si *Rise of Legends* conseguirá superar en conjunto a su antecesor. El listón está alto, pero parece que en Big Huge Games se lo están tomando muy en serio. Por algo fue elegido mejor juego de estrategia de la pasada E3. Dentro de muy poco, las cuentas estarán claras.

Lo esencial

A SEGUIR... La notable diferencia que se aprecia jugando con un bando u otro (todavía no hemos probado la tercera facción, toda una incógnita), la sencillez de su interfaz y la espectacularidad de las batallas son sus mejores bazas.

A MEJORAR... En la actual versión hemos experimentado algunos fallos en el apartado gráfico que deberían solventarse.

GÉNERO: Deportes • DESARROLLADOR: Neversoft • EDITOR: Nobilis Ibérica • DISPONIBLE: Febrero

TONY HAWK'S
American Wasteland

Lleva tanto tiempo con nosotros que no nos habíamos dado cuenta, pero **Tony Hawk también le da a las bicis**. ¿Le sentará bien ese **cambio a sus años**? Parece que sí. Pero si te ataca la nostalgia, **tranquilo**, porque podrás combatirla con una **buena ración del** "**Modo Clásico**".

POR X. ROBLES

¿Quién hubiera dado un duro por Tony Hawk hace unos años? Sin embargo, y aunque no te lo creas, ya vamos por la séptima edición de su franquicia videojueguil. ¡Siete, ni más ni menos! Los primeros de la saga eran una oda al *skateboarding* como forma de vida. Muchos aprendimos lo que era un *ollie* o un *kickflip* con ellos. Algunos nos compramos los primeros pantalones caídos tras ver lo bien que le quedaban a Tony. Incluso nos compramos tablas de skate para practicar en la vida real. Fue todo un hito en la historia de los videojuegos de deportes, tanto en la estética como en la jugabilidad.

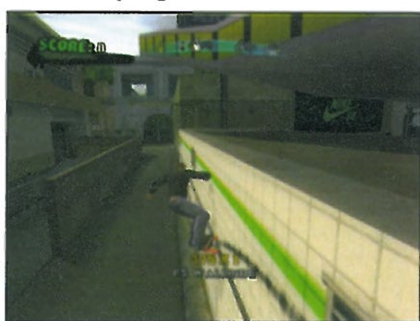


Como siempre, grindar bien será clave. Y si es en la playa, mejor.

EL DIABLO SOBRE RUEDAS

Como decíamos, los primeros títulos eran única y exclusivamente sobre el *skateboarding*. En las últimas entregas, esta tendencia ha ido cambiando radicalmente. En *Tony Hawk's American Wasteland* (en adelante *THAW*) la diversidad será la nota dominante. En primer lugar, habrá, como mínimo, dos disciplinas más: "BMX" y "Free Running". Podrás ir con bicicleta como si estuvieras en un juego de Dave Mirra. Y no te vayas a pensar que la bicicleta se controlará igual que el skate. Será como tener otro juego: con sus trucos propios, sus misiones independientes, etc. En cuanto al "Free Running", o "Parkour"... ni idea, ¿verdad? Se trata de ir corriendo de tejado en tejado, dando brincos en paredes y volteretas sobre barandillas...

Lo más interesante es que esta disciplina interactuará directamente con la


El juego está lleno de publicidad. ¿Ves el cartelito de Nike al fondo?



Con el editor podrás crear monstruos del skate como éste.


El "free running" da muchísimos puntos. Será importante dominarlo.



Te jugarás el pellejo en cada truco. Si no coordinas bien, despídete.

No habrá tiempos de carga. Te desplazarás en coche o autobús.



Para ser nuevos en eso de la bicicleta no lo hacemos nada mal...

del skate, así que podrás enlazar combos realmente espectaculares. Por ejemplo: grindas una cornisa, haces un par de trucos en el aire, aterrizas con un manual, luego te pones el skate bajo el brazo, corres hacia una pared y das una voltereta. Al caer, puedes volver a grindar con el skate. ¿Te imaginas las bombas que pueden salir? En principio pinta más que bien, veremos si este cóctel molotov de disciplinas termina por encajar en el espíritu del juego.

Una historia diferente

El "Modo Historia" será la piedra angular del título. Tomarás el control de un *skater* de la América más profunda y pueblerina que se planta en Los Angeles en busca de éxito y reconocimiento. Justo al salir del autobús te atracarán un par de punks con muy malas pulgas, que te robarán todo lo que llevas encima. Una amable chiquilla grounge de pelo rojo se compadecerá de ti y te guiará por el competitivo mundo del *skate* de ciudad. Como es lógico, te presentará a sus amigotes, tatuados de arriba a abajo, y que son todos unos cracks.

Al principio no sabrás hacer la O con un canuto; no te preocupes. Tras superar unas cuantas pruebas, tu lista de trucos se engrosará. Avisamos: habrá bastantes movimientos nuevos. A medida que avances, ganarás dólares y con ellos podrás mejorar a tu personaje: ropa de marca (Quicksilver, Vans...), miles de tablas distintas, cortes de pelo estrambóticos, coderas y rodilleras, etc.

American Wasteland puede convertirse en el rey de los deportes extremos callejeros

De todos modos, si te importa un pimiento la historia de un paleto con delirios de grandeza, siempre podrás recurrir al modo "Clásico". Ahí es donde disfrutarán los más veteranos. Si has jugado a anteriores entregas, reconocerás de inmediato pistas de otros *Tony Hawk's*: desde Santa Cruz a The Mall, por ejemplo. Los retos de este modo dejan de lado todo tipo de argumento y te propondrán un regreso al pasado: recoger las letras S-K-A-T-E y C-O-M-B-O, superar tres puntuaciones máximas, enlazar millones de trucos, grindar ciertas zonas, encontrar el vídeo escondido... Podrás revivir los combos de los otros juegos, pero sumándoles todos los movimientos nuevos.

Este *THAW* se suma a la moda *GTA*, y pretende mezclar las mil y una disciplinas. Puede convertirse en el rey de los deportes extremos callejeros, pero también corre el riesgo de perderse en su propio desvarío. Queda poco para descubrirlo.

LO COMPRO TODO

En *Tony Hawk's American Wasteland* encontrarás cuatro tipos de tienda en cada distrito. Así que podrás invertir el dinero que ganes en cucamonas skaters.

BARBERO

Ponte un pelo pincho a lo Estatua de la Libertad o cálzate un buen mullet, que te dará un exquisito aire de paleto... Habrá muchos peinados entre los que elegir.





TIENDA DE SKATE

Modifica tu tabla y ponle dibujos nuevos, cámbiale las ruedecillas y los ejes, decora la lija... El tuning se extiende al mundo del monopatín...¡¡qué pasa neeeng!!

TIENDA DE ROPA

Esto es como en el hippismo: los hay que van de marca y los hay que no. Tú eliges, vistes con ropa medio rota del todo a 100 o luces trapitos de Quicksilver o Vans.





TIENDA DE ACCESORIOS

Aquí encontrarás multitud de chorraditas interesantes como gorras, sombreros, gafas, muñequeras... Los detalles marcan la diferencia.

Lo ESENCIAL

A SEGUIR... La estética *GTA* invade la saga *Tony Hawk's*. La posibilidad de ir en bici o de practicar "free running" multiplicará la variedad de los combos. El modo clásico pinta muy bien.

A MEJORAR... Los gráficos no lucen como deberían en un PC y queda por pulir algún que otro bug, aunque seguramente lo solucionarán en la versión final.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Deep Red Games • **EDITOR:** Atari • **DISPONIBLE:** Febrero

TYCOON CITY
New York

Te vas a sentir como Frank Sinatra: te despertarás en **la ciudad que nunca duerme** y enseguida querrás **ser el número uno**. Todo gracias a Deep Red Games y su último juego de gestión empresarial. ¿Te atreves a **zamparte la Gran Manzana**?



La ciudad de Nueva York recibirá un más que cumplido homenaje.



Si quieres tener éxito, deberás tener muy en cuenta los gustos de los consumidores.

POR X. PITA

Los tycoon son como los viejos roqueros: nunca mueren. Y a pesar de que en su día un buen puñado de analistas nos apuramos a la hora de cavarles la tumba, quizás vaya siendo hora de zamparnos las palabras. Porque lo de la muerte y resurrección del tycoon ya suena a cachondeo. Mucho más cuando tipos como los diseñadores de Deep Red Games se ponen las pilas dispuestos a demostrar que a la gestión empresarial le quedan muchas balas en la recamara.

CIEN MANERAS DE TRIUNFAR

Y es que los miembros de este grupo de diseño llegan a *Tycoon City: New York* después de un largo idilio con el subgénero de la gestión. Según ellos mismos han confesado, esta réplica virtual a la vida de los negocios en la Gran Manzana es una consecuencia lógica de sus dos anteriores juegos, *Monopoly Tycoon* y *Vegas: Make It Big*. Si en el primero tomaron prestada la famosa licencia para llevarla al monitor en forma de juego de negocios, en el segundo se acercaron por primera vez a la recreación de una ciudad real. Con la lección más que aprendida, nuestros hombres se sacan de la chistera *Tycoon City: New York*, lo que ellos mismos definen como la combinación perfecta de sus antiguas creaciones.

¿Y qué te vas a encontrar? Pues el clásico juego de gestión que te permitirá construir tu propio imperio financiero en el corazón mismo de Manhattan. Las posibilidades serán, además, numerosísimas: ni más ni menos que 100 tipos diferentes de negocios, todos ellos perfectamente personalizables. Desde un teatro de Broadway a una firma de altas finanzas en Wall Street, un escabroso *night club* o restaurantes dignos de Woody Allen.

A los chicos de Deep Red se les metió entre ceja y ceja hacer el juego accesible a todos los públicos: para los que


Como en la realidad, la ciudad que crees será un crisol de culturas.


De vez en cuando los habitantes celebrarán fiestas como Halloween.


Por supuesto, los conocidísimos taxis amarillos aparecerán en el juego.


A medida que avances, podrás crear tu propia versión de la Gran Manzana.

nunca se habían acercado a este tipo de juegos y para los expertos en la gestión virtual. En su afán por lograrlo, los diseñadores se han propuesto crear un producto atractivo. Visualmente, puede que lo hayan conseguido. Este Nueva York de píxeles pasa el examen con nota. Manhattan ha sido recreada con suma fidelidad y cada uno de los distritos que la conforman rezuma multiculturalidad, una de las señas de identidad de la ciudad que nunca duerme.

Los gustos del cliente

Otro de los detalles que habrá que tener en cuenta será su, digamos, humanización. En este título todos los habitantes de la ciudad tendrán su nombre, vivirán en un vecindario concreto y supondrán una pieza esencial en el engranaje de la maquinaria capitalista: todos consumen y demandan. Conocer sus gustos y preferencias y, por supuesto, facilitárselas construyendo negocios que se adapten a sus necesidades será esencial para mantener la cuenta corriente feliz y sonrosada.

De facilón tendrá lo que nuestros políticos de sensatos. Nada. La inteligencia artificial se erigirá en el más feroz de tus posibles competidores. Es decir, que vas a tener que estar en perpetua guardia, sin perder de vista los gustos del personal y modernizando instalaciones para no quedar desfasado. Las opciones para conseguirlo serán muchas. Por ejemplo, podrás reformar el interior y la fachada para aumentar sus dimensiones y hacerlo más atractivo, de tal modo que poco a poco, y a medida que tu éxito y popularidad vayan aumentando, crearás tu propia versión de Nueva York y accederás a espacios míticos como el Empire State. Eso sí, no como King Kong. Por la puerta.

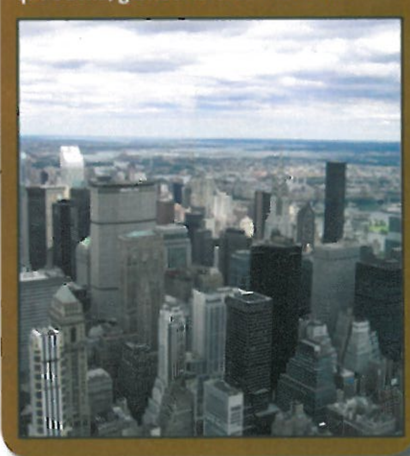
Cada edificio tendrá un área de influencia que podrás consultar con un simple clic. A través de un código de colores conocerás el interés que despierta un negocio determinado entre los vecinos y compradores cercanos. En el caso de que tu imperio empresarial vaya viento en popa y manejes con éxito un mismo negocio en diferentes distritos, podrás inundar la ciudad con tu franquicia.

Se incluirán 100 negocios diferentes, desde teatros de Broadway hasta restaurantes de lujo

Tycoon City: New York será un juego ambicioso, un bocado de estrategia de gestión repleta de posibilidades, visualmente impactante por su fidelidad con el modelo real y, sobre todo, la mejor forma de viajar a la capital del mundo sin salir de casa.

El por qué de la Gran Manzana

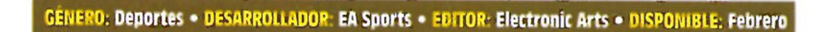
Acepta el desafío: ¿A que no sabes por qué a Nueva York se la conoce de forma cariñosa con el nombre de la Gran Manzana? No, no es por la costumbre que tienen los yankis de cebarse a base de tartas elaboradas con la fruta de la discordia. Resulta que en la década de los años 30, los componentes de las bandas de jazz tenían la curiosa costumbre de bautizar a una ciudad de *manzana buena* o *manzana podrida*. Lo hacían en función de la respuesta positiva o negativa del público que acudía a sus conciertos. Por aquel entonces, como hoy en día, Nueva York era una ciudad receptiva a los sones del jazz, de ahí que fuese considerada, más que buena, grande: la Gran Manzana.



Lo esencial

A SEGUIR... Una nueva e interesante vuelta al género de los tycoon en la que los gustos de cada individuo importan. La recreación de Nueva York puede ser de las que hacen época.

A MEJORAR... Esperemos que el altísimo nivel de la recreación se traslade a los objetivos de cada partida, por ahora demasiado previsibles.



GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **DISPONIBLE:** Febrero

RUGBY 06

La edición del año pasado era más floja que **un placaje de José Manuel Parada**. EA Sports Canadá ha decido tomar cartas en el asunto para volver con un **producto fresco y renovado**. Su misión: satisfacer a los seguidores **de tan legendario deporte, el rugby**.

POR X. ROBLES



Quizá necesites pasarte por el tutorial para saber cómo superar cada situación.



¡Por lo que más quieras, no mires atrás!

El rugby es un diamante al que pocos han sabido pulir en forma de videojuego. Desgraciadamente, *Rugby 2005* no estaba a la altura de lo que se esperaba. Quizá era el peor juego del catálogo deportivo de la compañía. No se podía elegir ningún tipo de táctica, la inteligencia artificial no era competente, los gráficos estaban increíblemente desfasados... Por lo que hemos visto, la divisón canadiense del gigante del ocio electrónico se ha puesto las pilas y volverá con un producto remozado y rejuvenecido.

MEJORAS SUSTANCIALES

Lo primero que te llamará la atención serán los gráficos: el salto cualitativo será considerable. Para poner un ejemplo: en los partidos con lluvia los jugadores terminarán embarrados de arriba a abajo, como el palo de un gallinero, vaya. Y de eso se trata, de plasmar la realidad del rugby y que éste es el deporte de contacto por excelencia. No será extraño correr por el campo con el balón y ver a un jugador rival retorciéndose de dolor en el suelo.

En este sentido, EA también se ha fijado en que la esencia del rugby va mucho más allá del "patadón p'arriba". Por fin se han decidido a incluir tácticas. Al parecer habrá más de 25 estrategias para que despistes al rival y te abras un hueco hacia la zona de marca.

El mayor defecto del juego quizá residirá en el sistema de control, que se antoja demasiado simple. Como en *Rugby 2005*, habrá pocos movimientos y fintas. Ya de por sí la mecánica del deporte es algo repetitiva; si, además, la jugabilidad no acompaña, mal vamos. Esperemos que *Rugby 06* no se vuelva monótono a las pocas horas de juego.

Evidentemente podrás tomar parte en torneos tan legendarios como el 6 naciones, el 3 naciones, el Super 14... y controlar a las mejores selecciones del mundo, como los intimidantes All Blacks. También, y como novedad, podrás competir en alguna que otra liga de clubes.

Además, podemos confirmar que *Rugby 06* vendrá con un completo tutorial, como ya lo hizo el año pasado. Este añadido será el trampolín perfecto para todos aquellos que piensan que un "ensayo" es una obra de Heidegger. Dentro de poco sabremos cómo se comporta *Rugby 06* en el terreno que corresponde, el de juego.

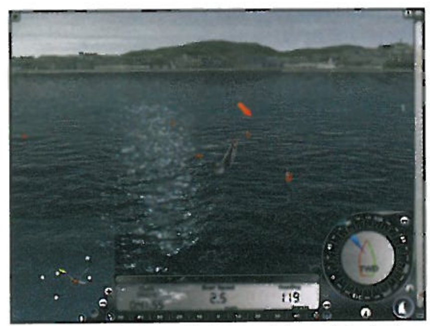


Las jugadas más espectaculares, al final del partido.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Los gráficos pintan mucho mejor que en la edición anterior y las más de 25 tácticas podrían añadir la profundidad que le faltaba a *Rugby 2005*.

A MEJORAR... Parece ser que esta entrega no incluirá nuevas fintas. Además, el sistema de control puede acabar siendo demasiado simple.


Aún no está claro si el tutorial será todo lo bueno que cabría esperar.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Nadeo • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **DISPONIBLE:** Febrero

VIRTUAL SKIPPER 4

Con esta calidad visual, no podrás resistirte a **surcar aguas valencianas** antes de la Copa América. *Virtual Skipper 4* será **la mejor oportunidad** de tutear a este deporte **sin mojarte los tobillos**. A ti, que eres fan de la vela, **límpiate esa baba**, que ya tenemos una edad.


Una estampa que haría brotar lágrimas de los curtidos ojos de José Luís Perales.

POR X. ROBLES

Si te gusta navegar y tienes esta revista entre las manos, seguramente sabrás de la existencia de la saga *Virtual Skipper*, la más fiel recreación de la vela que se ha hecho en videojuego. Pues bien, está a punto de atracar a puerto la su cuarta entrega y, si te fijas en las imágenes, te debes de morir de ganas de probarlo. A primera vista, lo que más sorprende es la increíble calidad gráfica del título. El agua se ha recreado a la perfección, con una física exquisita, y la ambientación (los reflejos, el paisaje, las nubes...) te transportará a esos lugares en los que siempre has (y hemos) querido estar. Lugares que, por cierto, se han visto ampliados considerablemente respecto a *Virtual Skipper 3*. Ahora podrás navegar también por Marsella, Valencia, Vancouver, Nápoles, Rio y Qing Dao. Para competir tendrás a tu disposición cuatro tipos distintos de barcos: un monocasco de más de 20 metros, un monocasco clásico de 13 metros, otro de 7,5 metros muy ligero y un trimarán. Cada uno con sus pros y sus contras.

SURCANDO LAS OLAS

Precisamente es esta complejidad la que echará para atrás a muchos usuarios: si no entiendes de vela, no vas a disfrutarlo. Ahora bien, si eres un experto, el regocijo será máximo. Hay que saber cuándo arriar las velas, en qué momento virar, qué estrategia seguir... El mínimo error te dejará, irremediablemente, fuera de los primeros puestos.

Para empezar, podrás probar en el modo arcade, donde las acciones más complejas estarán automatizadas, y en el que también se mostrarán cierto tipo de ayudas (la dirección del viento, etc). Los otros dos niveles de dificultad, "táctico" y "simulación", te dejarán solo y desamparado en medio de la inmensidad marina. ¿Serás capaz de llegar a la meta en primera posición?



Una mala decisión a la hora de izar velas y eres barco muerto.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Los gráficos de esta entrega pintan espectaculares a más no poder y las nuevas localizaciones le darán mucho más atractivo al juego.

A MEJORAR... Queda por ver si el tutorial será todo lo bueno que cabría desear y si se logrará optimizar para que los requisitos no sean excesivos.


Saber aprovechar el viento será vital para manejar un velero.





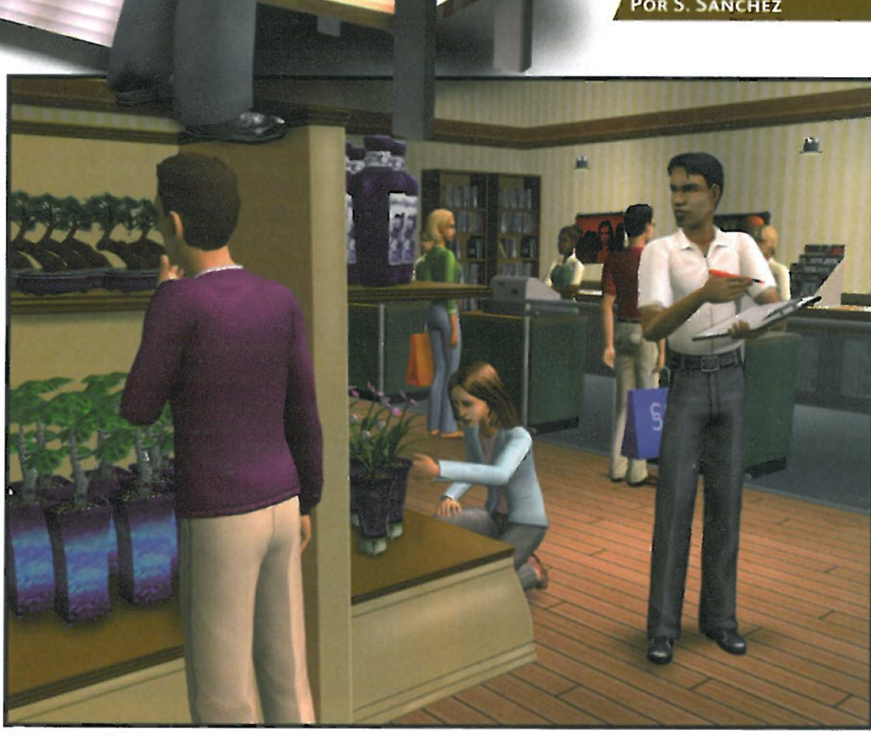
GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Maxis • EDITOR: Electronic Arts • DISPONIBLE: Marzo

LOS SIMS 2

Abren negocios

Después de tanta **juerga universitaria**, tanto **despiporre nocturno** y otras actividades no menos improductivas, ya tocaba que nuestros sims **sentaran la cabeza**. Lo mejor del caso es que en los videojuegos arrimar el hombro puede ser **de todo menos aburrido**.

POR S. SÁNCHEZ



Sólo cuando el negocio marche bien, podrás respirar tranquilo.

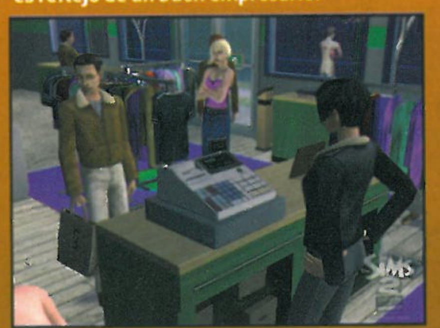
Ya tuvo mérito que Maxis consiguiera hacer atractiva una expansión como *Universitarios*, teniendo en cuenta lo arisco de la temática. Parece que el ambiente laboral, quizá por lo que tiene de social, se presta mucho más a situaciones divertidas. Además, esta expansión cuenta con el plus de fabular con algo que todos los empleados hemos soñado: montar un negocio propio. Todos. Unos por la ambición de levantar un imperio donde sólo había una tienda de chucherías y otros por la necesidad de mandar a esa estirpe de corazón arrugado a la que pertenecen los jefes a la séptima dimensión, al planeta Junior, a territorio no jugable.

NO ES UNA LATA EL TRABAJAR

Así es como se presenta la tercera expansión de *Los Sims 2*. Llena la mochila de ánimo y voluntad de hierro porque el trabajo te llama. Si jugaste a los *The Sims Online*, puedes hacerte una vaga idea de lo que te espera, aunque en esta ocasión las opciones



Seguir de cerca la evolución de tu negocio es reflejo de un buen empresario.



La vestimenta de tus trabajadores tendrá un impacto en la clientela.

Nunca es demasiado pronto para dejarse llevar por las aguas del capitalismo.

TRES ERAN TRES

Antes de llegar esta tercera expansión, nuestros ociosos personajes han tenido la oportunidad de pasar por los templos de la cultura actual: nos referimos, claro, a las bibliotecas y también, o sobre todo, a las discotecas.

LOS SIMS 2: UNIVERSITARIOS



Lo peor de esta expansión era que tus sims no podían cambiar de universidad. Dicho esto, el resto era de lo más positivo. Sobre todo gracias a un sistema de objetivos de lo más elaborado. Además, el campus contaba con instalaciones y actividades para todos los gustos.

LOS SIMS 2: NOCTÁMBULOS



Cansados de catear como posesos, a los sims se les ocurrió investigar la vida nocturna. Si por algo brilló esta ampliación, aparte de sus coches, fue por el sistema de ligue. Tenías un montón de establecimientos ideales para dar rienda suelta a las relaciones más afectivas.

laborales son mucho mayores y el trabajo en equipo no tendrá una especial relevancia. De hecho, la diversión se centrará en el proceso y no tanto en el resultado.

Teniendo en cuenta esta premisa, cobrarán gran importancia los preparativos. Para empezar será necesario todo tipo de mobiliario y elementos decorativos relacionados con los centros de negocio. Eso implica que podrás disfrutar comprando o utilizando expositores, sillas para tu salón de belleza, mesas de trabajo para hacer juguetes… Así hasta un total de 125 objetos nuevos.

Seguro que a estas alturas te preguntarás de qué modo ayudarán a levantar su país imaginario estos hasta ahora poco emprendedores Sims. Tranquilo, tendrás dónde escoger. Podrás crear una juguetería, una tienda de ultramarinos, un almacén de muebles, una galería comercial, una tienda de regalos, una tienda de electrónica o una pastelería.

Todo arrancará en el momento en que elijas cuál será tu tienda. A partir de ahí deberás decidir desde la decoración hasta los precios de los objetos que vendas. Tendrás también que dirigir a tus empleados para que engatusen a la clientela utilizando tácticas de venta más o menos agresivas.

En el apartado de la gestión, podrás llegar a vestir a tu personal con los más ridículos uniformes y así distraer a los clientes gruñones o bien rebajar el precio para animar a los indecisos. Tú te encargas de la formación, la promoción, la contratación y los despidos. Esto último viene muy bien cuando sufras una crisis de identidad. ¿Quién manda aquí? El jefe, por supuesto.

En esta expansión aparecerá un nuevo concepto: los puntos de talento

A TUS ZAPATOS

Si consigues fidelizar a la clientela, verás subir la moral de tus empleados. Si además eres una persona emprendedora y creativa, podrás idear y elaborar nuevos artículos para vender. Para esto último será importante tener desarrolladas habilidades que estén estrechamente ligadas con tu negocio. De esta forma podrás llegar a convertirte en un especialista y crear objetos de gran valor comercial.

No te estreses, porque a medida que tus empleados vayan adquiriendo experiencia, podrás delegar en ellos y encargarte de una nueva franquicia o algo nuevo. En ese caso convien tener en cuenta tus puntos fuertes. Y es que aparecerá un nuevo concepto: los puntos de talento, que se obtendrán gracias a la repetición de tareas como puede ser la construcción de objetos. Si además tienes una buena puntuación como orador, podrás subir temporalmente los puntos de alguno de tus trabajadores.

Para incentivar a los empresarios y a sus trabajadores, existirá un premio llamado Lo mejor de lo mejor. Si consigues llevarte el gato al agua, verás cómo tu reputación sube como la espuma. Para colmo, tu clientela aumentará considerablemente.

LO ESENCIAL

A SEGUIR… El nuevo entorno hará posible la inclusión de abundante mobiliario y opciones. Además, llega un nuevo concepto: los puntos de talento.

A MEJORAR… Sería recomendable algo de variedad en cuanto a las formas de obtener puntos de talento para evitar tanta repetición.

ESTE MES...



DIARIO DE A BORDO

27 DE DICIEMBRE: La redacción es una estampa navideña. Hace frío y los pastorcillos han dejado su rebaño. Por eso será que sólo el Inefable y Font pueblan la oficina. Como el teléfono no suena y el cava todavía sustituye a las neuronas de estos grandes trabajadores y mejores personas, deciden terminar un poquito antes. De hecho, unas horas antes.

2 DE ENERO: Tenemos una plantilla de lo más viajera. La mayoría ha optado por la estampida a la hora de celebrar el nuevo año. Navarro cenó lentejas en Italia, el Inefable, rosquillas en Teruel, Font dio buena cuenta del embutido pirenaico y Roca hizo lo propio con el pescado valenciano. Hoy se esperaba el regreso de los cuatro... Y todavía se espera.

9 DE ENERO: La verdad es que cuesta arrancar. Aquí en lugar de hablar de John Carmack o de *Panzers II*, sólo se escuchan mitos de la cultura moderna como Frank Rijkaard o Cassano. De pronto miramos extrañados al erudito Robles cuando nombra a Cortázar. Uno (no diremos quién) pregunta: ¿Y ése de qué juega?

16 DE ENERO: Tenemos portada. Nos ha costado convencer a Ania, la recepcionista, de que esta vez ya tocaba un personaje viril, espada en ristre. Menos mal que Ewan McGregor le gusta más que comer con los dedos... por ahí nos hemos librado. Ahora sólo nos queda rellenar de buenos juegos una bonita portada.

CAZA Y CAPTURA



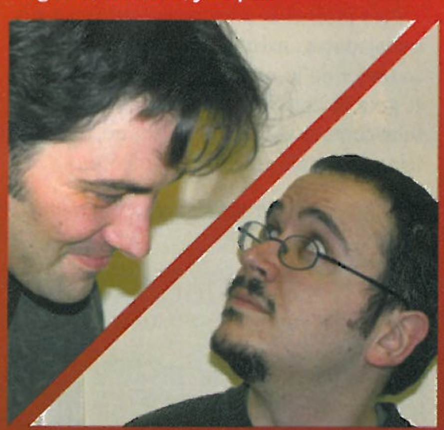
Esta vez no es el juego el que hace tonterías, sino la tarjeta gráfica que ha decidido jubilarse. El resultado es este esquiador invisible que hace de *Ski Racing 2006*, más que un desafío, una experiencia tan surrealista como imposible.

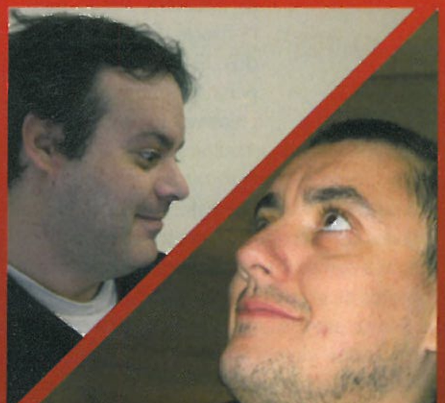
JUGADORES NATOS

E. ARTIGAS ➤ Un hombre justo: si un simulador no cumple con los mínimos exigibles, él lo dice, y en paz.

J. FONT ➤ Un militar en la reserva que en su día sentó cátedra como estratega. Ahora se dedica sobre todo a carreras y hardware.

M. GONZÁLEZ ➤ Nos lo recomendaron en una convención de *friquis*, y sí, resulta que el tipo se defiende. Analista implacable.







T.L. ALARCÓN ➤ Un tipo del renacimiento en pleno siglo XXI. Videojuegos, música, Internet... El hombre sabe de todo.

D. GÓMEZ ➤ Otro profesor universitario que se sube al barco para iluminarnos con sus sólidos conocimientos. Una eminencia.

G. MASNOU ➤ No hay aventura que desconozca. Además, no duda en compartir su abrumadora cultura videojueguil.

LUJO ASIÁTICO

Pongamos que vas de compras y corres serio riesgo de perderte en el laberinto de las novedades. No sufras, te damos una brújula infalible: doce juegos por los que puedes apostar sin dudarlo. Los mejores.

ACCIÓN



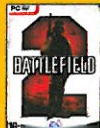
GTA: SAN ANDREAS
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

Diversión en estado puro, una bofetada a los juegos lineales.
www.rockstargames.com/sanandreas



HALF-LIFE 2: GAME OF THE YEAR
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Un juego irrepetible, una cumbre tecnológica y creativa.
www.half-life2.com



BATTLEFIELD 2
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Batallas multitudinarias muy adictivas y gráficos de escándalo.
www.eagames.com

ESTRATEGIA



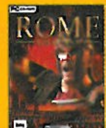
THE MOVIES
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

Una obra de arte sencilla en su mecánica y repleta de posibilidades.
www.themoviesgame.com



SID MEIER'S CIVILIZATION IV
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

La saga *Civilization* se moderniza, equilibra y agiliza. Indispensable.
www.civ4.com



ROME: TOTAL WAR
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

La mejor entrega hasta la fecha de la espléndida serie *Total War*.
www.totalwar.com

AVENTURAS



FAHRENHEIT
Precio: 44,99 €
Editor: Atari

Una aventura policíaca original y muy cinematográfica.
www.fahrenheitgame.com

ROL



CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
Precio: 49,95 €
Editor: LucasArts

La nueva entrega de la saga de rol galáctico por excelencia.
www.lucasarts.com

DEPORTES



PRO EVOLUTION SOCCER 5
Precio: 39,95 €
Editor: Konami

Un simulador que recrea el deporte rey como nadie hasta la fecha.
es.gs.konami-europe.com

CARRERAS



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Tuning de élite en carreras urbanas semiclandestinas.
www.eagames.com/official/nfs/ underground2

SIMULACIÓN



FALCON 4.0: ALLIED FORCE
Precio: 29,95 €
Editor: Friendware

El clásico de la simulación se actualiza para recuperar su trono.
www.lead-pursuit.com

ONLINE



WORLD OF WARCRAFT
Precio: 44,99 €
Editor: Vivendi Universal

Un juego completo, sólido y adictivo que puede dejarte sin vida social.
www.worldofwarcraft.com

CÓMO DAMOS LA NOTA



¿El juego perfecto? Busque bajo este número. Si lo encuentra, juéguelo sin descanso.



Excepcional. Toda una obra maestra del software lúdico. Imprescindible para cualquier jugador.



Muy, muy bueno. Compra de lo más recomendable. Un título casi redondo.



Bueno de verdad. Puede tener algún defecto, pero las medianías ni sueñan con una nota así.



Bueno, sin más. Aconsejable, aunque no se excede en virtudes.



Aceptable. Cumple los mínimos exigibles, así que tal vez merezca una oportunidad.



Flojito. Los hemos visto mejores. Existen muchas otras opciones para disfrutar de tu tiempo libre.



Muy flojo. Mejor mantente alejado no sea que empieces a perder tu interés en el PC.



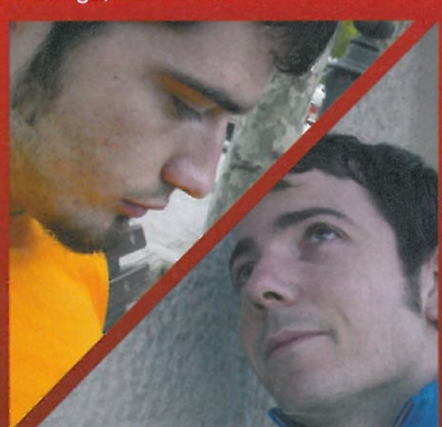
Deplorable. Indigno de creadores que se precien de serlo. Allá cada cual con su conciencia...

Punible. Parece mentira que alguien haga bodrios semejantes.

X. PITA ➤ Un tipo tranquilo que juega sin descanso a todo lo que se le cruza, ya sea estrategia, acción o rol.

X. ROBLES ➤ Lo mismo le da un balón que una raqueta. Lo suyo es la competición de alto nivel. Preparación le sobra.

S. SÁNCHEZ ➤ Un jugón de pro, enamorado de la acción trepidante y los juegos online. Bueno, de hecho, no le hace ascos a casi nada.







J. RIPOLL ➤ Redactor de ida y vuelta, Ripoll se dedica al cine y sus quehaceres, aunque de vez en cuando echa una mano.

A. SALAS ➤ Éste sabe. Su currículum cabe en una servilleta, pero hay que ver lo mucho que se entera y lo poco que presume.

A. SAYALERO ➤ Lleva el rol en las venas y le sobran ideas. La de redecorar la redacción como una mazmorra se la rechazamos.

THE REGIMENT

Close-quarters Counter-terrorism

El negociador se ha suicidado y los terroristas han comenzado a **ejecutar rehenes**. La situación es insostenible, novato. Tienes que **actuar ya**. Tres minutos, **catorce desgraciados que eliminar y seis inocentes** sin culpa de tu mala puntería.

Por M. González

La acción táctica se distingue de la acción de toda la vida principalmente en dos aspectos: primero, la rapidez con que mueres tú; segundo, la rapidez con que mueren ellos. No se trata de entrar en una habitación y vaciar el cargador, sino de dejar escapar un par de gatillazos quirúrgicos por enemigo, apuntando siempre antes de disparar, claro, que los rehenes no están de adorno.

A la precisión hay que sumar la velocidad, ya que el tiempo siempre juega en tu contra. Sin embargo, y a pesar de tener que recorrer las habitaciones a toda máquina, hay que avanzar con la suficiente precaución. Una sola entrada con mal pie, mirar hacia donde no debes en el momento equivocado y puedes escribir tu final con letras de sangre y plomo.

Ésta es la filosofía que ha recogido Kuju para *The Regiment* y les ha salido un buen título, no redondo, pero al menos con pocas aristas.

Terrorista el último

A la conocida receta de la acción táctica le han añadido una premeditada simpleza consolera (el título es multiplataforma), que si bien decepcionará a los amantes de la planificación, animará a probar el género a los que no gusten de complicarse la vida. La previa de las misiones es un simple vídeo explicativo. No tienes que elegir ni plan de ataque ni armamento, simplemente atender como un recluta aplicado. Y una vez en marcha, tampoco te abruman las decisiones. Ante cada puerta puedes abrir un menú de reducidas opciones: ordenar un asalto, un asalto con granada, o incluso abrir la puerta. Todo lo demás consiste en disparar con tino. Sencillo,

Datos técnicos

GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Kuju
EDITOR Konami
PRECIO: 39,95 € **PEGI:** 16+
IDIOMA Textos de pantalla: Español. Voces: Español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,8 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC: X — LAN: 16 — Internet: 16
WEB www.konami-regiment.com



Los terroristas también saben utilizar las granadas de humo.



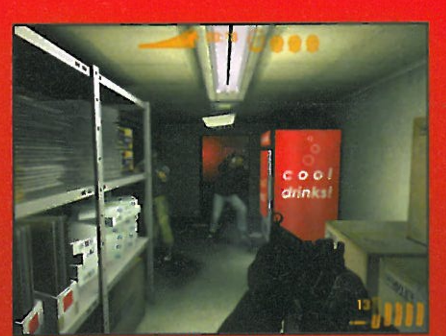
La soledad no es buena. Por eso cuentas con tres compañeros.



La misión del metro de Londres puede herir a los más sensibles.



Los efectos de los disparos están muy bien conseguidos.



De los cuatro, sin duda, el nivel mejor diseñado es del metro.


En el modo simulación sólo puedes apuntar con la mirilla del arma.

MAMÁ, QUIERO SER S.A.S.

¿Tú también quieres beber gasolina y escupir amoniaco como John McAleese? Aquí tienes las tres pruebas a las que deberías enfrentarte en la realidad:

FASE 1 (STANDARD BATTLE FITNESS TEST)
Para esta práctica necesitas una brújula, un mapa, una mochila cargada con piedras, 64 kilómetros de terreno llano y un cronómetro. Sólo dispones de veinte horas. Fácil... fácil...

FASE 2 (COMBAT SURVIVAL PHASE)
Aquí requieres una selva de Brunei, una semana de vacaciones, un cuchillo, una caja de cerillas y, como mucho, la foto de tu madre. Se aprueba si no se muere ni se grita "¡mamá!" en el transcurso de la prueba.

FASE 3 (TACTICAL QUESTIONING)
En esta práctica necesitas tiritas, algodones, agua oxigenada, una silla, una lámpara de foco, cuerdas y un bíceps con muy mala leche. Es como Operación Triunfo pero al revés: si cantas, pierdes.

sí, pero no por ello menos entretenido. En absoluto.

The Regiment es más bien corto, ya que sólo incluye cuatro misiones, aunque puedes jugar cada una de ellas al mando de cualquiera de los tres escuadrones que intervienen en la acción. Cada uno sigue su propio itinerario y nunca llega a cruzarse con el resto. Como máximo puedes llegar a ver sus evoluciones desde una ventana. Además, existen dos niveles de dificultad (arcade y simulación), pero las diferencias entre uno y otro son escasas.

Uno de los mayores logros de *The Regiment* es la sensación frenética de apremio. Para superar un nivel no basta con cumplir los objetivos. El reloj también cuenta... y mucho. En dos o tres minutos te ves obligado a recorrer el nivel y acabar con toda amenaza. El resultado es una malévola y adictiva mezcla de *Doom* y *Need for Speed*.

Para poder superar un nivel no basta con cumplir los objetivos; el reloj también cuenta

Otro de los puntos interesantes es el trasfondo histórico de algunas misiones basadas en hecho reales, y que cuentan con la introducción de un veterano del S.A.S. presente en ellas, John McAleese, un tipo con cara de beber gasolina y escupir amoniaco.

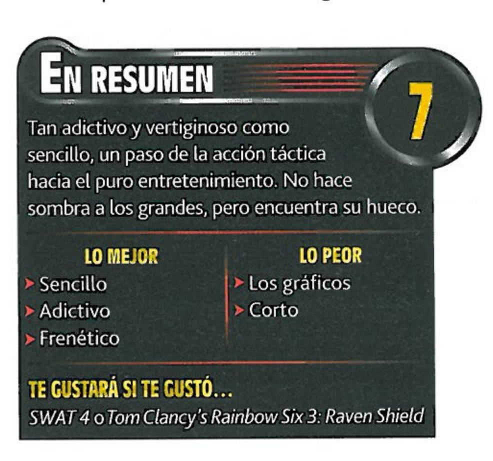
Si tus primeras misiones son todo un fracaso es porque te has portado mal y has pasado del completo tutorial. Éste explica paso a paso y a grito de instructor (la ambientación es excelente) la rutina de asalto de los S.A.S.: entrar en una habitación, despejar y avanzar. Ya sabes: escúlpelo en el cabezal de tu cama.

Los gráficos son típicos de un producto multiplataforma. Con eso está casi todo dicho. Se echan de menos más efectos DirectX 9 y una cantidad de polígonos acorde a los tiempos que corren. Por su parte, el diseño de los escenarios es bastante irregular. Por ejemplo, la embajada es demasiado simple, mientras que el metro presenta un alto grado de detalle, con multitud de objetos y buenas texturas. En cuanto a la inteligencia artificial, no anda sobrada pero es eficaz.

Jugar en compañía

Un apartado que brilla con luz propia es el multijugador, sobresaliente. Permite disfrutar de las misiones en modo cooperativo y también de un modo "a muerte" por equipos.

The Regiment no es el titulo del año, pero cumple con su principal premisa: entretener, logrando transmitir el ritmo frenético propio de un asalto antiterrorista. Mejores gráficos y más misiones le habrían dado un puesto de honor en el género.


EN RESUMEN — **7**

Tan adictivo y vertiginoso como sencillo, un paso de la acción táctica hacia el puro entretenimiento. No hace sombra a los grandes, pero encuentra su hueco.

LO MEJOR	LO PEOR
Sencillo	Los gráficos
Adictivo	Corto
Frenético	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
SWAT 4 o *Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield*



AMERICAN CONQUEST
Divided Nation

Elige bando: confederado, soldado de la Unión, incasable luchador por la independencia de Texas… *Divided Nation* te traslada a la época en que **América del Norte** no necesitaba llevar la guerra a países lejanos. Y es que **nada como comer en casa**.

POR X. PITA

Controlar la formación de tus hombres es vital para minimizar las bajas.

Resulta incomprensible que la América del Norte posterior a la Guerra de Independencia no haya conocido más versiones con forma de píxel. El contexto histórico ofrece todo lo que se necesita para parir un buen videojuego: grandes líderes de personalidad apabullante, múltiples bandos en liza, batallas memorables y suficiente documentación como para que la ambientación no sea de chiste.

Pues bien, a pesar de eso, nuestro monitor raras veces ha estrechado entre sus fusibles a los soldados que luchaban por la independencia de Texas o los azules y grises que en tantas ocasiones se han matado en las pantallas de los cines. Visto el panorama, a los miembros de GSC les ha dado por regalarnos un nuevo capítulo de su *American Conquest*.

PARA DAR Y TOMAR

Te vas a cansar de jugar. Porque estás ante un juego largo. Muy largo. Ni más ni menos que nueve campañas en las que puedes sentir el aliento en la nuca de tipos que han protagonizado medio centenar de biografías, como Ulysses Grant, o defender con sangre la independencia de Texas. Ya lo ves: *Divided Nation* va más allá de la Guerra Civil norteamericana. Siguiendo un orden cronológico (el juego arranca en 1862), la batería de misiones te lleva de paseo por encontronazos bélicos tan míticos como



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: GSC Games
EDITOR: Planeta DeAgostini
PRECIO: 19,95 € PEGI: 12+
IDIOMA: Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 2 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR: Un mismo PC ✗ LAN 6 Internet 6
WEB www.americanconquest.com



El juego combina la estrategia de gestión con la de combate.



Divided Nation cuenta con un aspecto y una mecánica muy clásicas.



El juego consigue capturar la terrible escala de las batallas.



Los tamborileros ayudan a elevar la moral de tus tropas.



Debes colocar a tus hombres teniendo en cuenta el tipo de terreno.

BOCADOS DE HISTORIA

A lo largo de las nueve campañas, participas en un buen puñado de batallas reales. Estas tres son de las más sonadas. Toma nota de lo que sucedió en la realidad e intenta cambiar el curso de la historia... si puedes y te interesa.



EL ÁLAMO (1836)

Un grupo reducido de texanos resistió durante 13 días al ejército mexicano. Al final sucumbieron, pero su lucha enardeció el ánimo de sus compatriotas. "¡Recuerda El Álamo!" se convirtió en su grito de guerra.

BATALLA DE SHILOH (1862)

Las tropas sureñas atacaron las posiciones del ejército comandado por el general Ulysses S. Grant para intentar detener su avance territorial, pero al final se vieron forzados a retirarse. Hubo más de 23.000 bajas.



BATALLA DE GETTYSBURG (1863)

La batalla duró tres días y supuso el principio del fin para el bando confederado. Aquí es donde el general Lee hincó la rodilla en un tercer día desastroso para su ejército. En total, murieron más de 40.000 hombres.

los librados en Antietam, Cedar Mountain, Nueva Orleáns o El Álamo.

Si eres un aficionado al género, pocas sorpresas te aguardan. Este título cumple punto por punto los requisitos típicos de un juego de estrategia en tiempo real. Todo lo has visto antes: desde las formaciones a la moral que rige el comportamiento de tus tropas en el campo de batalla, pasando por la construcción de estructuras o la recolección de recursos.

Y ése es, precisamente, su talón de Aquiles: en el juego no hay espacio para ideas nuevas. Eso sí, la recreación de las batallas presentes en el juego (55, casi nada) consiguen capturar la tremenda dimensión que este tipo de citas armadas debieron tener en la realidad, y tanto los uniformes como la arquitectura y las armas son réplicas virtuales de las auténticas. Muy bien, aunque estos mimbres podrían haber dado más de sí.

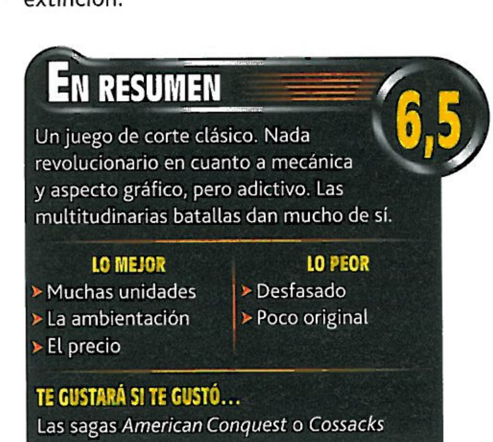
El uso de un motor 2D en el juego permite manejar a una cantidad de tropas sumamente elevada

DE OTRO TIEMPO

Da la sensación de que los diseñadores se han limitado a cambiar *Cossacks* de contexto histórico. No ayuda, además, que el motor gráfico siga gestionando unas muy caducas dos dimensiones, aunque, por otro lado, puede que si el juego estuviese cimentado sobre un motor 3D se perdiese la posibilidad de manejar a una cantidad de tropas tan sumamente elevada. El precio es cierto tono de desfase, de producto de otra época. Algo que uno pasaría por alto si se aportaran un par de nuevos y sugerentes conceptos. Pero, lamentablemente, no es el caso.

De todos modos, si uno se acerca al juego como lo que es, estrategia en tiempo real con una mecánica y un apartado gráfico y sonoro desfasados, *Divided Nation* se revela como un producto sólido. Sin duda, sus artífices son verdaderos profesionales del género capaces de brindarle al jugador batallas espectaculares (a su manera) y repletas de posibilidades estratégicas. Además, CDV ha sabido combinar dos tipos de partidas: las que precisan de gestión de recursos y construcción de estructuras y unidades, y las que, sencillamente, lo ponen a uno al frente de un ejército predeterminado con el que arrebatarle la victoria al enemigo.

Puede que el último vástago de la saga *American Conquest* no sea sinónimo de la más rabiosa vanguardia, pero sí se trata de un juego solvente, el canto del cisne de una forma de entender el género que, a día de hoy, está en lógico peligro de extinción.



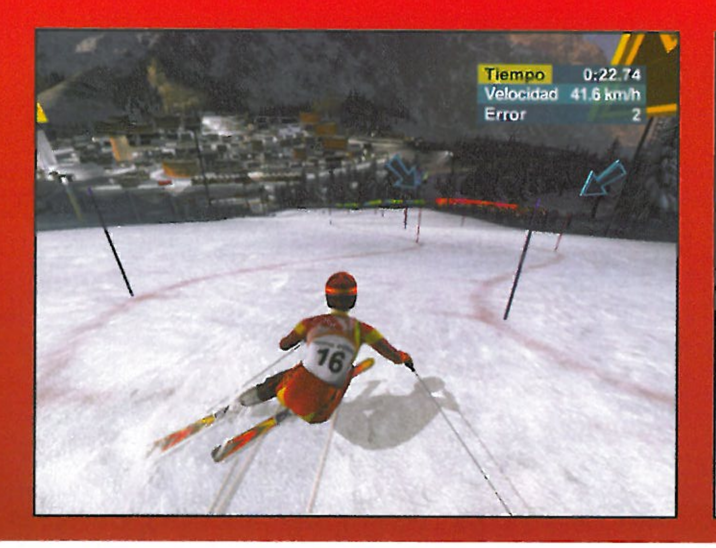
EN RESUMEN

6,5

Un juego de corte clásico. Nada revolucionario en cuanto a mecánica y aspecto gráfico, pero adictivo. Las multitudinarias batallas dan mucho de sí.

LO MEJOR	LO PEOR
Muchas unidades	Desfasado
La ambientación	Poco original
El precio	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Las sagas *American Conquest* o *Cossacks*





TORINO 2006

Las palabras "Olimpiadas" y "videojuego" **no se llevan del todo bien**: las licencias oficiales suelen anular cualquier destello de originalidad. ***Torino 2006* no es una excepción**: cuatro descensos y ya lo habrás visto todo. Eso sí, **en buena compañía**, tiene su gracia.

POR X. ROBLES

Nuestros representantes nacionales se las apañan más o menos bien en las olimpiadas de verano. En cambio, hay otras olimpiadas en las que casi nunca olemos el metal: las de invierno. Se celebran cada cuatro años, ¿recuerdas? Las del 98 en Nagano, las de 2002 en Salt Lake y próximamente (del 10 al 26 de febrero) en Turín, Italia. Acostumbra a llevarse el oro la gente del norte, habituada a convivir entre nieve y trineos, aunque con *Torino 2006* puedes demostrar que las tapas y los esquíes también pueden combinar perfectamente.

Sin novedad en la nieve

El punto fuerte de cualquier título basado en unos Juegos Olímpicos es el gran número de disciplinas que puede recrear, en este caso ocho: esquí alpino, saltos, esquí de fondo, combinado nórdico, biathlon, patinaje de velocidad, bobsleigh y luge. No pienses que tanta variedad te obliga a empollarte un manual de 500 páginas para jugar; más bien al contrario. La forma de controlar a tus gélidos deportistas es muy similar en cada categoría. ¿Recuerdas los títulos machaca botones de antaño? Pues bien, aquí también acabas con

Datos técnicos



GÉNERO Deportes
DESARROLLADOR 49Games
EDITOR TakeTwo
PRECIO: 39,99 € **PEGI:** 3+
IDIOMA Textos de pantalla: español · Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,2 GHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	64 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC: 4 · LAN: ✗ · Internet: ✗
WEB www.olympicvideogames.com



El culo en pompa y... ¡ale, a saltar! Apurar hasta el último segundo es la clave.



En la biathlon, las posturas mientras practicas esquí de fondo son muy poco ortodoxas.

¡Hasta puedes hacer de francotirador! Si estás muy cansado, tirarás peor.



El patinaje de velocidad es monótono hasta la saciedad.

luxaciones en tus dedos. De todos modos, algunas pruebas como el patinaje de velocidad requieren de precisión y buen "timing"; vaya, que debes darle al botón justo en el momento adecuado.

Para subirte a lo más alto del podio tienes que dominar a la perfección cada una de estas disciplinas, lo cual no es muy difícil. Si eres un jugador experto, te sabrá a poco, y a las pocas horas ya tendrás todos los récords mundiales habidos y por haber.

Los escenarios, como no podría ser de otra forma, son muy limitados. Tienen que ceñirse a los reales (en este caso, las pistas de Turín). Para compensar esta falta de diversidad se echa de menos algún que otro sistema de puntos o de mejora de deportistas. Un vistoso aliciente es la posibilidad de desbloquear los trajes de algunas selecciones al lograr determinados hitos. Pero su utilidad es prácticamente nula, ya que la nacionalidad no afecta al rendimiento. Un español es igual de bueno que un austriaco o un sueco. No existen atributos, posibilidad de mejorar a los deportistas ni nombres reales. Por desgracia, tanta sencillez y limitación convierte el modo para un jugador de *Torino 2006* en uno de los menos rejugables que hemos probado últimamente.

Las animaciones son muy realistas y la sensación de velocidad puede hacerte saltar de la silla

En buena compañía

Al menos la factura técnica cumple bien. Las animaciones son muy realistas y la sensación de velocidad, sobre todo en las pruebas de esquí alpino y trineo, puede hacerte saltar de la silla. Además, a lo largo del juego te acompañan un par de comentaristas muy graciosos que, en perfecto español, van apuntando ciertos datos: que si este deporte es muy popular en Alemania, que si el récord en esta disciplina lo estableció fulanito en tal año... Una delicia para los *frikis* de las estadísticas.

Si no te basta con la compañía de los comentaristas, prueba el modo multijugador. Realmente, aquí está el meollo de la diversión. Un juego como *Torino 2006* no tendría sentido sin él, aunque se vea limitado a cuatro usuarios por turnos en el mismo PC. Si entre todos ponéis la chispa de la que *Torino 2006* carece en su modo para un jugador, podéis pasar buenos ratos. De lo contrario, el juego tendrá muy poco futuro en tu disco duro. Si no tienes amigos, difícilmente le sacarás miga. A no ser, claro, que te entusiasmen los deportes de invierno.

A PUNTO DE NIEVE

Aunque son ocho los deportes que te propone *Torino 2006*, aquí te damos cuatro consejos para que te desenvuelvas bien en las pruebas que pueden presentar más dificultad.

ESQUÍ DE FONDO

Es la modalidad más aburrida. Tienes que ir dosificando tus fuerzas y hacer sprints antes de las bajadas, en las que puedes reclinarte y dejarte llevar mientras contemplas el paisaje.



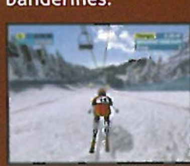


SALTOS

¿Te atreverás a saltar por esa rampa? Tienes que mantenerte recto, tanto en el descenso como en el salto. Es importante saltar en el último momento y apurar en el aterrizaje.

ESQUÍ ALPINO

Puedes pasarte toda la pista agachado, tienes ángulo y espacio suficiente. Intenta no clavar los cantos y empezar el giro bastante antes de pasar por los banderines.





BOBSLEIGH

Aquí vas a la velocidad de la luz. Lo importante es evitar los bordes. Para lograrlo, debes orientar el trineo y distribuir el peso de los ocupantes de forma adecuada.



EN RESUMEN

6

Ocho deportes distintos, pero muy simples. Merece la pena, sobre todo, si lo vas a jugar en compañía, ya que el modo para un jugador es muy poco rejugable.

LO MEJOR	LO PEOR
Escenarios reales	Muy sencillo
Modo multijugador	Corto
Ocho disciplinas	Controles simples

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Ski Racing 2006



URGENCIAS



En urgencias **los médicos salvan vidas** y las enfermeras salvan médicos. Tú pertenecerás al primer grupo, así que vas a tener que **lidiar con todo tipo de especímenes**. Si crees que el estrés sólo ataca a los demás, entonces **ponte la bata** y demuéstralo.

Por A. Salas

Urgencias, la popular y longeva serie de televisión, ya tiene su adaptación al videojuego. Aquí no encarnas a ninguno de los personajes principales de la serie, sino que te metes en la bata de un médico interno novato en el County General de Chicago. Eso sí, tus compañeros son algunos de los protagonistas de la undécima (se dice pronto) temporada de la serie *Urgencias*, así que olvídate de encontrarte a George Clooney en los pasillos.

Código cero

Una vez listo para afrontar el reto de las urgencias en este ajetreado hospital, lo primero es crear a tu médico. Puedes personalizar varios aspectos del doctor: desde su cara y cabello hasta su vestimenta: tipo de pijama y bata, etc. También debes repartir puntos entre sus cualidades personales en cuatro estadísticas que determinan su inteligencia, resistencia, habilidad y relación con la gente que le rodea.

Como médico de urgencias, tu tarea principal es tratar a todos los pacientes que van llegando a la sala de espera. Los tipos de enfermedad con la que éstos pueden acudir se dividen en seis categorías. Además, cada patología se numera del 1 al 10 en función de su gravedad. Comienzas el juego con un punto de habilidad en cada una de ellas, pero a medida que vas saliendo airoso de los casos que atiendes, ganas más experiencia. Ésta se representa por estrellas que puedes repartir a tu libre albedrío entre las diferentes ramas médicas y aumentar tus conocimientos en esas áreas. Cuanta más experiencia acumules en una especialidad, más graves serán las situaciones de ese tipo que podrás afrontar.

Básicamente la mecánica del juego consiste en pasarte por la sala de espera, valorar el estado del paciente que elijas y hacerlo pasar al área más adecuada según su gravedad. Una vez curado, tras un apasionante proceso que sólo requiere tener al paciente tumbado a tu lado mientras suena una música y mueves las manos, debes ir a por otro y así repetidamente. Si no tienes suficiente experiencia en el campo a tratar y no eres capaz de diagnosticar la enfermedad, envía al paciente al laboratorio. Cuando vuelva sabrás tanto la patología como su gravedad. En el supuesto de que atiendas un caso que supere tus conocimientos y comience a empeorar sin que puedas hacer nada, siempre podrás dar la voz de alarma para que otro médico más veterano acuda en tu ayuda.

Somos humanos

Dicho así, el juego puede parecerte un poco repetitivo. A veces lo es, pero lo sería hasta la saciedad si no fuera por los diferentes retos que se te van proponiendo a lo largo de la jornada. Por ejemplo, atender a personajes





Puedes personalizar un poco la apariencia de tu médico.



¡Rápido! ¡Necesito una ampolla de atropina, y la necesito ya!



Este hombre ha tenido un infarto al ver la factura médica.



Los casos más graves requieren salas con material más especializado.

CODO CON CODO

En *Urgencias* no estás solo, y menos aún siendo novato. Cuando tengas problemas siempre puedes pedir ayuda o dejar el paciente en manos de los médicos más veteranos de la sala. Éstos son algunos de ellos.

DR. CARTER

Con diez años de experiencia a sus espaldas, este médico se ha convertido en todo un referente del hospital en lo que se refiere a experiencia y liderazgo.

DRA. LEWIS



Una madraza experta en temas de pediatría, aunque siempre que pueda te ayudará en cualquier caso difícil. Trabaja duro y te ganarás su respeto.

DR. PRATT

El doctor Pratt es un gran profesional que ha aprendido que nadie es perfecto en urgencias, ni siquiera él. Aprende todo lo que puedas de este matasanos.



En la sala de espera también encontramos camillas de ambulancia.



Nada mejor que el gimnasio para reducir tu nivel de estrés.

especiales, echar a la prensa del hospital o interactuar con compañeros cuando te lo pidan. Gracias a estas tareas, además, se forma una pequeña línea argumental.

De hecho, las relaciones sociales son una parte importante del juego. Como en todo buen hospital, encontrarás gente amigable y colegas que decidirán no mirarte a la cara. Médicos, enfermeras, técnicos... Tu relación con ellos puede ir desde el enfado hasta el enamoramiento. La forma de congraciarte con el resto de personajes abarca desde las simples charlas hasta los regalos, que consigues gracias a pacientes agradecidos o personajes especiales.

La forma de congraciarte con el resto de personajes abarca desde las simples charlas hasta los regalos

Tu médico también tiene ciertas necesidades de higiene, además de un cansancio y estrés que debes aliviar en sus largas guardias. Para ello cuentas con una sala de médicos en la que ducharte y estirarte un rato, una cafetería a la que acudir cuando te rujan las tripas y, atención, un gimnasio en el que relajarte para liberar tensiones.

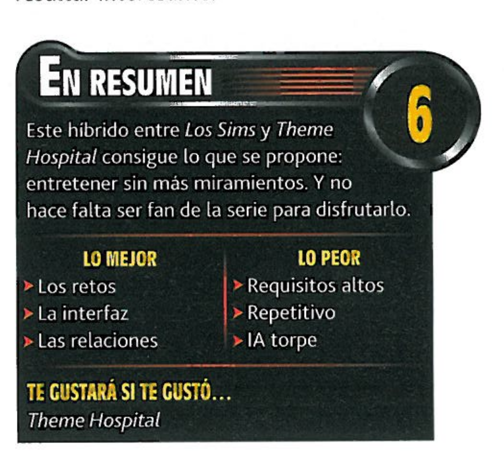
¿Y la parte negativa? Principalmente la inteligencia artificial. Tu personaje es especialista en escoger los peores caminos y en quedarse atascado. Además, los requisitos del juego son excesivamente altos para lo que en realidad da de sí. También te hemos hablado de lo repetitivo que puede volverse, ¿verdad? Aun así, puede resultar interesante.



Aquí puedes gastar tus puntos de experiencia como mejor creas conveniente.



Los pacientes pueden ofrecernos regalos como muestra de agradecimiento.



EN RESUMEN

6

Este híbrido entre *Los Sims* y *Theme Hospital* consigue lo que se propone: entretener sin más miramientos. Y no hace falta ser fan de la serie para disfrutarlo.

LO MEJOR
- Los retos
- La interfaz
- Las relaciones

LO PEOR
- Requisitos altos
- Repetitivo
- IA torpe

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Theme Hospital





OUTDOOR LIFE

Sportman's Challenge

No podrás negarlo. Hay **juegos para todos**. *Outdoor Life: Sportman's Challenge* **se deja de mensajes ecologistas** y propone mirar la caza y la pesca **desde una perspectiva económica**. La pela es la pela y la naturaleza también puede **dar mucha pasta**.



Esos pobres mapaches están en el punto de mira de un cazador.



Por X. Robles

Este curioso *Outdoor Life: Sportsman's Challenge* nace de algo así como la "Jara y Sedal" estadounidense, la revista Outdoor Life. El objetivo: construir y administrar una reserva de caza. Olvídate de cobrar piezas a lo *Hunting Unlimited* o *Deer Hunter*; aquí lo importante es la microgestión. En ningún momento te pones detrás de la escopeta.



Datos técnicos

GÉNERO Estrategia
DESARROLLADOR Cat Daddy Games
EDITOR Puntosoft
PRECIO: 9,99 € **PEGI:** N/D
IDIOMA Textos de pantalla: inglés. Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2.5 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

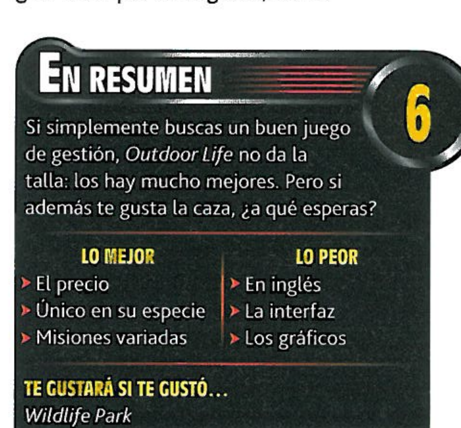
MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.catdaddygames.com/Wilderness.html

Tan curioso título sólo podía tener un público muy concreto: todos aquellos que prefieren pescar truchas en lagos paradisíacos a una semana en Santo Domingo. Ni más ni menos. Porque como juego de gestión está por debajo de la media, y es que títulos mucho más antiguos están mejor diseñados. Y cuando hablamos de diseño nos referimos a la navegación por los menús, a las estadísticas que puedes consultar, a los mapas, a la facilidad para construir edificios y caminos... *Outdoor Life* es muy parco, demasiado. La información no se presenta de manera atractiva y la navegación se hace difícil en ciertas ocasiones. Por ejemplo, no puedes pausar la acción para pensarte el siguiente paso. Y hay misiones en las que vendría de perlas, ya que el tiempo apremia.

El martirio de Bambi

El tutorial es básico para saber cómo empezar: hay que construir unos pocos apartamentos, instalaciones de ocio como bares y supermercados, cabañas para el guardabosques... cuando creas que estás preparado hay que publicitar la reserva de caza. Has de saber en qué eres fuerte y en qué no: pesca, caza mayor, caza menor...

No times a tus futuros huéspedes, ya que si sufren un desengaño tu prestigio se hundirá más rápido que una patera en Las Bermudas. Cuando se instalen hay que estar atento a sus deseos. De todos modos, no los mimes demasiado. La clave para ser un buen administrador está en saber combinar la explotación de los recursos con un crecimiento sostenible. Ahí reside toda la gracia del juego. Por tanto, hay que invertir también en guardabosques y en enfermerías, así como en perpetuar especies de animales en peligro. Todo por el negocio, claro.



En resumen

6

Si simplemente buscas un buen juego de gestión, *Outdoor Life* no da la talla: los hay mucho mejores. Pero si además te gusta la caza, ¿a qué esperas?

LO MEJOR	LO PEOR
El precio	En inglés
Único en su especie	La interfaz
Misiones variadas	Los gráficos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Wildlife Park

FRITZ 9

Fritz **es el más célebre**, pero ya no es el mejor del mundo: joyas de nuevo cuño como *Hydra* o *Rybka* llevan ya casi un lustro pasándole la mano por la cara en competiciones oficiales. Eso sí, **pocos encontrarás** en la estantería **tan útiles y completos**.

POR M. ECHARRI

Hace ya un par de siglos, un misterioso autómata llamado El Turco se paseó por cortes, cafés y cenáculos jugando a ajedrez y derrotando a cuanto rival humano se cruzara en su camino, incluidos personajes tan ilustres como Napoleón o Benjamin Franklin. El mismísimo Edgard Allan Poe le dedicó uno de sus mórbidos relatos y fue portada en más de un periódico de la época. Luego se descubrió que era un fraude, que dentro del autómata había un tipo escondido.

200 años después, el programa de ajedrez más popular del mundo ha querido rendirle un homenaje al fraudulento origen de los duelos hombre-máquina. Así, *Fritz 9* te enfrenta a una recreación 3D de El Turco (un rival de una fuerza ajedrecística considerable) o, si lo prefieres, a una fémina robot del siglo XXII.



Fritz **busca la esencia del ajedrez en entornos tan exóticos como el Antiguo Egipto.**

Así se juega

Al margen de esta concesión a la Historia y al espectáculo, esta nueva entrega de *Fritz* ofrece pocas novedades. Sí, el módulo de análisis es nuevo y ya calcula un millón largo de jugadas por segundo (en un P4 a 3,2 GHz), pero eso es algo que resultará indiferente al 99 por ciento de los ajedrecistas: las versiones anteriores de *Fritz* ya rozaban la gélida perfección en lo que a cábalas se refiere. Si *Fritz 8* te masacraba sin piedad partida tras partida, *Fritz 9* seguirá haciéndolo con el mismo rigor despiadado. Es probable que ni siquiera notes la diferencia.

Por lo demás, *Fritz*, como programa comercial, sigue gozando de una salud espléndida. Las opciones complementarias mejoran entrega tras entrega, tanto los cursos interactivos como el sistema de ayudas y consejos al jugador o los servicios online. Con esta novena edición oficial, vas a disponer de un año de acceso gratuito al servidor del juego, una comunidad ajedrecística que permite jugar online y asistir a transmisiones en directo (con comentarios de expertos, ojo) de los principales torneos del mundo. *Rybka* e *Hydra* jugarán mejor, pero no hay programa comercial que ofrezca, hoy por hoy, lo que ofrece *Fritz*.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
ChessBase

EDITOR
Draque Multimedia

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** N/D

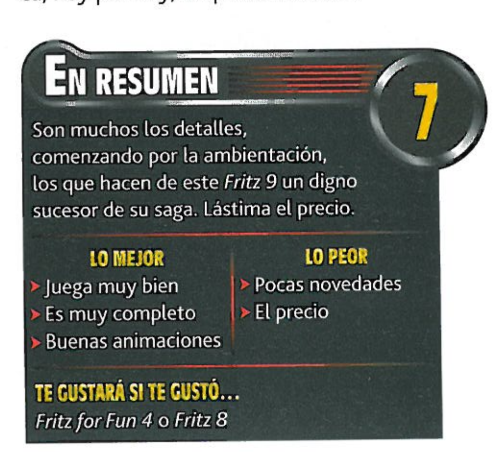
IDIOMA Textos de pantalla: Español · Voces: Español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PII 300 MHz	PIII 1,4 GHz
Memoria RAM	64 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	12 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet 2

WEB www.jugarajedrez.com

El tal Turco se da un aire al gran Chales Bronson, la verdad.



EN RESUMEN

7

Son muchos los detalles, comenzando por la ambientación, los que hacen de este *Fritz 9* un digno sucesor de su saga. Lástima el precio.

LO MEJOR	LO PEOR
Juega muy bien	Pocas novedades
Es muy completo	El precio
Buenas animaciones	

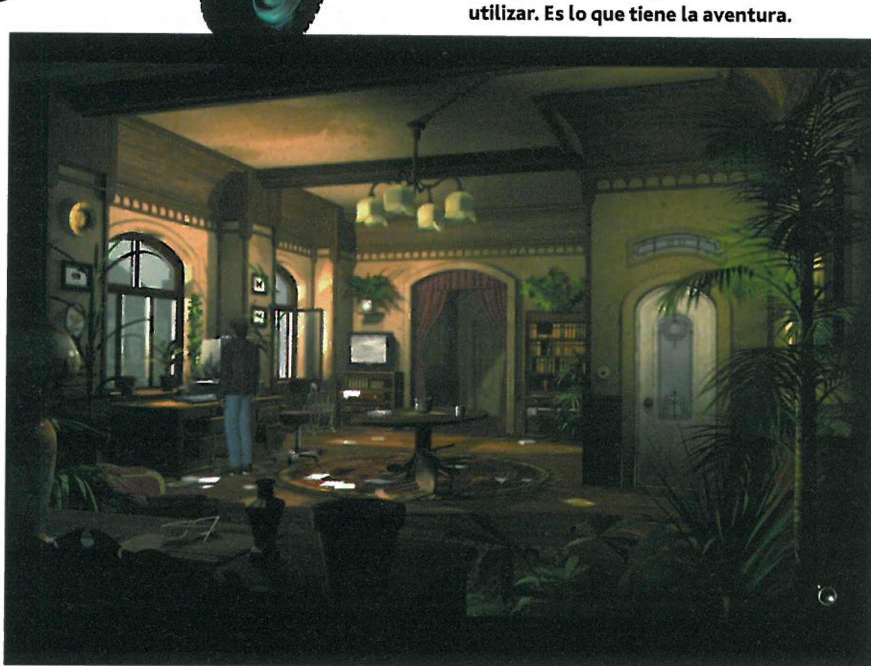
TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Fritz for Fun 4 o *Fritz 8*

NIBIRU
El mensajero de los dioses

Parece que desde Indy **no hay aventura buena sin arqueólogo**, testigos accidentados y un puñado de nazis malos como demonios. Un pase para **viajar gratis por todo el mundo** y un montón de puzzles que resolver completan el equipaje. Sí, **un poco visto**.

Una puerta cerrada y todo un inventario a utilizar. Es lo que tiene la aventura.


POR T.L. ALARCÓN


Una de dos: o el dueño del apartamento es un guarro o acaban de matarlo.

La aventura gráfica de "apuntar y hacer clic" es uno de los géneros que menos ha evolucionado con el tiempo. Pasando por alto experimentos interesantes (aunque algo fallidos) como ese *80 días* del que os hablamos el mes pasado, por regla general los títulos ortodoxos con el género se sirven en la misma bandeja. Reducida su capacidad de sorpresa al mínimo, la gracia de estos combinados está en el arte de mezclar con acierto los elementos. Algo que hasta cierto punto logra *Nibiru*.

La belleza de sus fondos renderizados contrasta con la irregularidad de los modelados tridimensionales, que tan pronto muestran una iluminación distinta a la de los decorados como tardan unos segundos en responder a las órdenes. Pero dichos fallos técnicos quedan compensados por su interesante trasfondo argumental, capaz de enganchar al más pintado.

¿Sopor yo? ¡Nunca!

El héroe del juego, Martin Holan, es un trasunto relajado de Indiana Jones, un arqueólogo aventurero y de métodos poco ortodoxos que acaba descubriendo un viejo complot de los nazis para dominar el mundo, en esta ocasión relacionado con el (supuesto) duodécimo planeta del Sistema Solar.

El principio del juego (que parece diseñado por el peor enemigo de sus programadores) te transporta al séptimo cielo, pero por sus cualidades soporíferas. La trama más que desarrollarse se arrastra. Pero a la que se le dan un par de horas a *Nibiru*, el caso es que uno se engancha a esa procesión de elefantes, que camina despacio pero inexorable hacia un concepto de juego de tiempos pasados.

Sus cualidades tienen que ver con el buen equilibrio conseguido con los puzzles, que ni obligan a poner velas al patrón de los retos imposibles ni permiten sosegarse en exceso. Detalles, al fin y al cabo, que junto al suave sentido del humor atraen a un tipo de jugador muy concreto que no saldrá defraudado. El resto tal vez prefiera mirar hacia otro lado, quizá hacia el siglo XXI.


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Future Games
EDITOR: Friendware
PRECIO: 44,95 € PEGI: 12+
IDIOMA: Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,3 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	64 MB

MULTIJUGADOR: Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB: www.futuregames.cz/nibiru


Blancos se han quedado del pedazo de susto que se han llevado.


EN RESUMEN

5

Los autores de *The Black Mirror* presentan otra aventura gráfica clásica. Sólo para fans del género con muchas horas de juego. Absténganse revolucionarios.

LO MEJOR	LO PEOR
Buenos puzzles	Ritmo muy lento
La historia	Fallos gráficos
Interfaz sencilla	Aporta poco

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
The Black Mirror

BATTLESTRIKE
The Siege

¿Missile Command? ¿Operation Wolf? **Seguro que te suenan estas** vetustas e **ilustres glorias**. ¿Despiertan una lagrimilla en tu curtida mejilla? Pues mejor, ya que ***Battlestrike* te permite revivir** esas **viejas batallas**… cuando sólo había puntero y ganas de matar.

POR M. GONZÁLEZ

WASD no es una nueva palabreja anglosajona, son las teclas universalmente aceptadas para mover tu personaje. ¿Las ves? Pues olvídate de ellas. Si juegas a *Battlestrike* no las vas a usar para nada. El título que nos ocupa es un juego sobre raíles; es decir, el movimiento de tu personaje está predefinido y se desplaza a su libre albedrío, que no al tuyo, así que por mucho que lo intentes no vas a conseguir que te haga más caso que tu hámster.



DATOS TÉCNICOS		
GÉNERO	Acción	
DESARROLLADOR	City Interactive	
EDITOR	Virgin Play	
PRECIO: 14,95 €	PEGI: 16+	
IDIOMA	Textos de pantalla (español)	Voces (inglés)
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB
MULTIJUGADOR		
Un mismo PC ✗	LAN ✗	Internet ✗
WEB	www.city-interactive.com/index.php?page=siege	

Tu única responsabilidad es apuntar con el ratón, pudiendo orientar la cámara en la dirección que desees, y acribillar todo lo que se te cruce por la pantalla. En este caso, soldados de la Wermacht, tanques de la Wermacht, aviones de la Wermacht… y todo lo que esos malditos nazis tengan para poner a tiro.

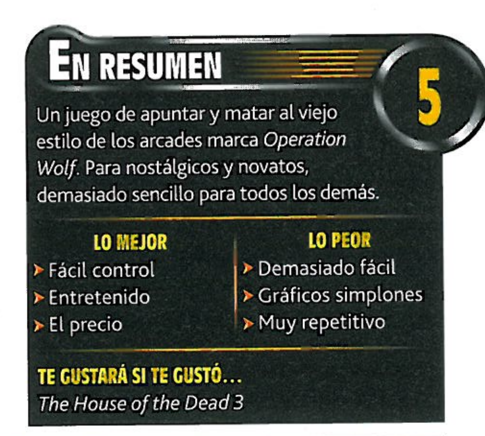
Las únicas excepciones a esta regla de oro aparecen en contados niveles, las fases del francotirador, en las que puedes moverte como en cualquier juego en primera persona y las "WASD" hacen su efímero acto de aparición. Pero, ojo, no te estreses, pues son auténticas galerías de tiro al pato. Puedes superarlas tranquilamente sin despegar tu trasero del punto de inicio.



En las misiones aéreas necesitas una caja de Biodramina para tanto giro.

SGM PARA MANCOS

Como principal acierto del título cabe destacar la diversidad de vehículos que te sirven de plataforma de disparo: puedes ser artillero de aviones, piezas antitanque, unidades antiaéreas, torpederos, tanques e incluso ir a pie con tu rifle francotirador. Los gráficos, sin ser una maravilla, cumplen su cometido y no te obligan a gastarte la paga semanal en velas a Santa Lucía. El sonido tiene buena nota, con todo un concertazo de atronadoras explosiones y efectos en 5.1 para amenizar tu masacre continua de Fritz. En la balanza de lo negativo, su simpleza y lo más importante: tus posibilidades de morir jugando se reducen a un hundimiento del techo sobre tu silla.



EN RESUMEN — 5

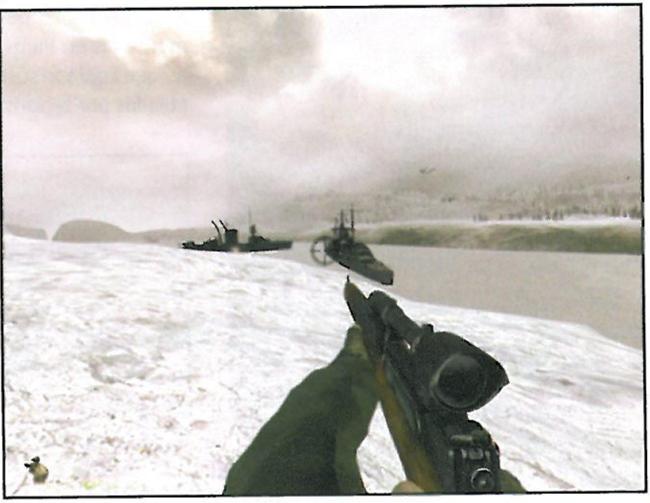
Un juego de apuntar y matar al viejo estilo de los arcades marca *Operation Wolf*. Para nostálgicos y novatos, demasiado sencillo para todos los demás.

LO MEJOR	LO PEOR
Fácil control	Demasiado fácil
Entretenido	Gráficos simplones
El precio	Muy repetitivo

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ… *The House of the Dead 3*



Sí, aquí se puede destruir un blindado con cuatro ametralladoras.



Lo de las cuatro ametralladoras vale… pero en esta fase se han pasado.

TERRORIST TAKEDOWN



Una pantalla estática, una pieza de artillería, y regreso al pasado.

Payback

Los terroristas son muy malos y sólo por eso **merecen morir** como patos de feria. **Asados** a la artillería, **fritos** por los helicópteros, **vuelta y vuelta** por los tanques. La cuestión es cocinarlos, y **qué mejor chef** para estos casos **que el tito Sam**.



Desde el aire los malos también reciben lo suyo.

POR M. GONZÁLEZ

Atrapado en el tiempo, maravillosa película interpretada por Bill Murray. Si no te suena, va sobre un pobre hombre que vive en un constante déjà vu. Los analistas de *PC Life* sufrimos en silencio... del mismo problema. Juegos que se parecen a juegos que se parecen a... etc. *Payback* es un caso paradigmático del género, ya que ofrece lo mismo que *Battlestrike*, sólo que donde dije malos nazis, digo malos terroristas. Ambos parten de una jugabilidad más simple que el plano del metro de Cuenca: desde una plataforma de movimiento predefinido debes disparar a todo lo que se mueva. Los gráficos dejan mucho que desear, con texturas más pobres que las acuarelas de Hitler y polígonos con cuentagotas. Los dos tienen su punto fuerte en un sonido bien conseguido y una simplicidad de juego a prueba de torpes, e incluso de muy torpes.

Iguales, pero no idénticos

Sí, existen sutiles diferencias entre ambos. Y es que habría quedado raro colocar nazis montados en Panzers en el desierto de Irak, así que aquí son sustituidos por rancheras tripuladas por terroristas arquetípicos pegados a un bazooka. La dificultad a veces parece más elevada, incluso llegan a quitarte la mitad del blindaje en una misión, pero poco más. Al lado de cada terrorista hay siempre un bidón de gasolina listo para explotar, como si de un capítulo de *El equipo A* se tratase.

Las misiones que sí disponen de teclas "WASD" corresponden ahora a las del helicóptero. Con ellas puedes hacerlo girar y cambiar de altura, mientras que el ratón te permite apuntar con las armas.

En definitiva un juego simplón, entretenido si no eres muy exigente y no te gustan las complicaciones.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción
DESARROLLADOR
City Interactive
EDITOR
Virgin Play
PRECIO: 14,95 € **PEGI:** 16+
IDIOMA Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.city-interactive.com/index.php?page=tt_payback

No son bengalas de bienvenida precisamente lo que te disparan.



EN RESUMEN **5**

El hermano gemelo perdido y encontrado de *Battlestrike*. Mismos defectos, mismas virtudes. Es decir, más que fácil, simple, y de gráficos muy discretos.

LO MEJOR	LO PEOR
Control sencillo	Demasiado fácil
Entretenido	Gráficos simplones
Diferentes vehículos	Muy repetitivo

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Battlestrike: The Siege

PMDG 737 800/900

La mejor forma de volar con las **dos variantes más modernas del Boeing 737**. Y sin salir de casa. Cuánta razón tiene nuestro refranero: "el jamón, serrano, y **el avión, americano**".

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

La funcionalidad de la cabina brilla con luz propia en esta expansión.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Simulación
DESARROLLADOR PMDG
EDITOR Draque Multimedia
PRECIO: 39,99 € **PEGI:** N/D
IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.simulacion-draque.com/Simulacion/sims/fs/737900.aspx

Tras el éxito de su anterior añadido para *FS2004*, basado en el mismo avión pero en variantes más sencillas, Precision Manuals Development Group abordó esta expansión. Te permite pilotar los 737-800 y 737-900, pero con un realismo fuera de lo común, sobre todo en cuanto a la aviónica. El modelo de vuelo es razonablemente bueno. Dispones de una cabina en 2D con numerosos paneles y otra en 3D, ambas casi totalmente funcionales. Además, puedes explorar la cabina de pasajeros si dispones de la aplicación *Active Camera*.



Al modelo externo de los aparatos no le falta detalle.

Pero si en algo puedes centrarte es en aprender a dominar los sistemas de a bordo. Un manual traducido y en papel de 77 páginas te ayuda mucho en tus primeros flirteos con los ordenadores del aparato. Conforme le sacas el jugo a cada panel de la cabina, te vas convirtiendo en otro de los miles de adeptos a PDMG. No en vano, esta expansión ha recibido varios premios y reconocimientos, siendo una de las predilectas de los aficionados experimentados de *Flight Simulator*. El modelo externo no se queda atrás, y aparte de un gran detalle, incluye un buen puñado de aerolíneas con las que volar. Una compra casi obligada.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ... *737 NG 600/700*

8,5

WILCO FLEET CRJ 200-700-900

Sigue la moda de pequeños **aviones de transporte regional**. A este *CRJ* **no le faltan ingredientes** para convertirse en **uno de esos añadidos** diminutos pero **matones**.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Simulación
DESARROLLADOR Feel There
EDITOR Draque Multimedia
PRECIO: 29,99 € **PEGI:** N/D
IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.simulacion-draque.com/Simulacion/sims/fs/WILCO/CRJ_WILCO.aspx

El Bombardier CRJ es un avión de pasajeros de poca capacidad. Su ligereza se traduce en versatilidad. De hecho, es capaz de operar en pequeños aeropuertos. Con esta premisa, en esta nueva expansión para *FS2004* puedes disfrutar de tres variantes del avión, desde el minúsculo 200 al alargado 900, pasando por el peso medio 700. Los tres comparten cabina y detallados sistemas como el FMS, que vienen explicados en varios manuales traducidos y en formato PDF. La completa ausencia de documentación impresa se suple con material multimedia, pues se incluyen sendos vídeos de un vuelo en el avión tanto real como virtual. Ambos en inglés, eso sí.

Aparte de las obligadas cabinas 2D y 3D, funcionales en su medida justa pero sin espectaculares opciones, puedes pasearte por el interior del avión o sentarte a mirar por la ventanilla como un pasajero más. El modelo de vuelo es aceptable en condiciones óptimas para el trayecto y se nota la diferencia, sobre todo en cuanto a velocidades y pesos, entre los tres modelos pilotables. Mención especial merece el aterrizaje.



Un avión como el CRJ es apropiado para pistas cortas.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ... *Conmuter Airliners o Dc9-30 Professional*

8

Acción bélica, sigilo con **acción**, **acción** libre de prejuicios, rol y estrategia salpicados de **acción**... Ojo porque el precio de estos juegos no es indicativo de su calidad. Están aquí y **piden guerra a gritos**. ¿Hemos dicho que ofrecen mucha **acción**?

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW + SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción/Aventuras
DESARROLLADOR: Ubisoft
EDITOR: Ubisoft
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 19,95 €
★★★★★



La llegada de Sam Fisher a nuestros ordenadores supuso un nuevo y brillante estilo de juego. Un personaje a lo Solid Snake capaz de infiltrarse en cualquier complejo enemigo con el sigilo como bandera. Ahora tienes la oportunidad de adquirir los dos títulos que sucedieron al original *Splinter Cell*.

En *Pandora Tomorrow*, el personaje se suma a la lucha antiterrorista contra Suhadi Sadono. En este título, Sam tiene nuevas habilidades como la de silbar para llamar la atención de sus enemigos o mejores movimientos a la hora de moverse pegado a la pared.

En *Chaos Theory* el argumento gira en torno a un hipotético enfrentamiento entre China, Corea y Japón que Sam debe evitar para que el mundo no acabe salpicado. Los requiebros argumentales están servidos. Además, el título pone mayor énfasis en el sigilo y la discreción además de incorporar modos de juego para más de un jugador. Si te gusta la acción sigilosa y no tener que dar órdenes a un pelotón de deficientes, estos dos títulos no deberían faltar en tu colección.

GOTHIC II

DATOS TÉCNICOS



GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Piranha Bytes
EDITOR: Nobilis Ibérica
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2003
PRECIO: 9,99 €
★★★★★

Segunda entrega que retoma el argumento donde lo dejó el original. La lucha por liberar Myrtana ha provocado que numerosos prisioneros se hayan escapado y ahora perturban la paz en la ciudad de Khorinis. En medio de este caos, los dragones han sido convocados para destruir a la humanidad. Sólo un antiguo artefacto llamado el Ojo de Inoo puede ayudarte a derrotarlos. Además, tendrás acceso a 50 hechizos diferentes y 150 armas para imponer el orden.

Todo depende de cómo distribuyas los puntos de experiencia y el camino que elijas. Se trata de una historia abierta en la que el final lo escribes tú y que incluye un gran número de personajes no jugador con sus propias rutinas. Un juego de rol realmente sorprendente.



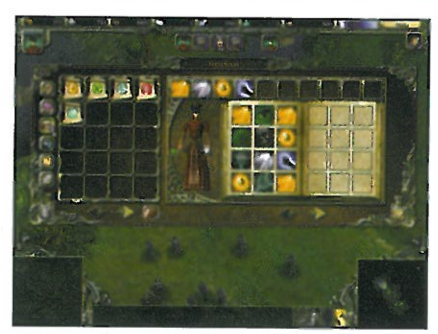
SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

DATOS TÉCNICOS



GÉNERO: Estrategia/Rol
DESARROLLADOR: JoWood
EDITOR: Nobilis Ibérica
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 9,99 €
★★★★★





Un juego que fue capaz de innovar combinando concienzudo rol y dinámica estrategia. Aquí tendrás que hablar con la gente del lugar, repartir mamporros y solventar las pruebas que el guión y tu actuación te irán marcando.

Spellforce ofrece un gran número de opciones a la hora de configurar a tu personaje. Existen cuatro escuelas diferentes de magia y cada una de ellas dispone de tres especializaciones. Además, el personaje también evoluciona en el uso de las armas.

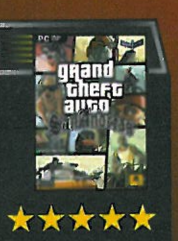
Al mismo tiempo, sin pausas ni pantallas de carga, el juego se convierte en un título de estrategia en tiempo real en el que tendrás que recolectar recursos, construir edificios y crear ejércitos para defenestrar al enemigo. Un total de seis razas están a tu disposición. Así que de la evolución del personaje pasarás a las multitudinarias batallas contra el adversario.

Si te gustan los dos géneros, *Spellforce* te permitirá acceder a lo mejor de ellos. Además, estamos hablando de un juego con una alta rejugabilidad.

LA OPORTUNIDAD DEL MES

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

DATOS TÉCNICOS



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Rockstar
EDITOR: Take Two
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2005
PRECIO: 29,99 €
★★★★★



¿Aún no has jugado a este título? Pues no sabemos a qué esperas y menos ahora que lo puedes adquirir a muy buen precio. Estamos hablando de uno de los mejores juegos de acción hasta la fecha. Su argumento, con unos excelentes diálogos, y el gran número de acciones que puedes llevar a cabo son sin duda las mejores armas de este título. En la piel de un Carl ávido de venganza, arrancas tu aventura empieza en la ciudad de Los Santos. En este *GTA* tendrás libertad para casi todo: conducir infinidad de vehículos, acceder a multitud de armas y sembrar el caos en cualquier rincón del estado de San Andres. Una de las desventajas de este tipo de juegos es la confusión sobre dónde debes dirigir los pasos de tu protagonista cuando tienes multitud de opciones para escoger. Te aseguramos que aquí no sucede. Por algo es uno de los grandes.



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN + TEAM SABRE + DELTA FORCE: XTREME

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Novalogic
EDITOR: Virgin Play
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 24,95 €
★★★★☆



Una saga que no acabó de cuajar debido al empleo de una tecnología llamada Voxel en sus gráficos y que hacía que personajes y entorno no casaran a la perfección. Bueno, esto hasta la llegada del cuerpo de élite yanqui a Mogadiscio. Ahí cambió el panorama… a mejor. Justamente esa entrega, basada en el film de Ridley Scott *Black Hawk derribado*, y su expansión *Team Sabre* son lo más suculento de este lote. Como complemento, *Delta Force: Xtreme*, que ofrece las mejores misiones del original y otras nuevas. Todas con gráficos y tecnología actualizada.



Aquí no todo se reduce a disparar, por lo que tendrás que ser precavido. En el caso de *Xtreme*, además, podrás jugar en muchos modos multijugador. Guerras sin fin que permiten refriegas con hasta 32 jugadores.

LOCK ON GOLD

GÉNERO: Simulación · **PRECIO:** 29,95 €
Aborda la cabina de este moderno simulador de vuelo y sométete a intensos combates. Nada menos que ocho aviones para elegir. ★★★★☆



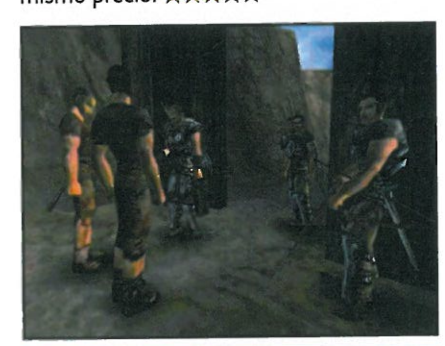
DAY OF DEFEAT SOURCE

GÉNERO: Acción · **PRECIO:** 19,95 €
Un título que se actualiza con el motor de *Half-Life 2* para ofrecer una experiencia multijugador de lo más adictiva. ★★★☆☆



GOTHIC

GÉNERO: Rol · **PRECIO:** 9,99 €
Rol del bueno y del sencillo que ofrece multitud de opciones. Su mayor defecto es que también puedes conseguir *Gothic II* al mismo precio. ★★★☆☆



SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER

GÉNERO: Estrategia/Rol · **PRECIO:** 14,99 €
Si *The Order of Dawn* te dejó con ganas de más, corre a por esta expansión que incluye nuevas razas y habilidades. ★★★★☆

NORTHLAND

GÉNERO: Estrategia · **PRECIO:** 9,95 €
Estrategia en tiempo real y algunas pinceladas de simulación económica en un título de vikingos con ansias de expansión. ★★★☆☆

ACCIÓN

M. GONZÁLEZ

Sin final a la vista

Asegura Spielberg que los videojuegos podrán llegar a considerase arte cuando sean capaces de emocionar, de provocar lágrimas en el espectador. No entraré a discutir si *Half-Life 2* es o no una obra de arte, de lo que no hay duda es que el final es para echarse a llorar.

Tras años de espera, tras unas cuantas horas a pie de teclado, el jugador se encontraba con... nada. Los yanquis, que le ponen nombre a todo, tienen también una etiqueta para estos casos: "cliffhanger", literalmente, dejar colgado al público. Una oferta a la que también se han aficionado el Príncipe de Persia y otros para tormento de los sufridos consumidores.

Desde los albores de esta industria, la recompensa final del videojuego, aparte de la llegada a meta, ha sido un colofón digno a la historia. Sonic reunía sus gemas, Mario conseguía su beso de la princesa, el mundo se salvaba de lo que fuese... Pero los señores del marketing se las saben todas: ahora no basta con comprar un juego para saber cómo acaba todo. Debes adquirir toda la saga.

Las viejas expansiones de *Half-Life* eran historias paralelas sin mayor peso. Sin embargo, la nueva estrategia de Valve parece ser la de vender su título por trozos. Ahora puedes jugar de aquí a allí, y mañana Dios dirá. Robin Walker, uno de sus responsables, ha abierto la boquita para confirmarlo: "*Aftermath* resolverá algunas dudas y planteará otras nuevas". En definitiva, y por si quedaba algún iluso, no se trata del final robado de *Half-Life 2*, sino de un "la próxima semana más" y a esperar que los jugadores se acumulen con sus tarjetas de crédito en el Steam mientras se cuece la segunda expansión: ¿*Half-Life 2: after Aftermath*, por ejemplo?

EL APUNTE

SIR GTA

Bastan unos pocos días desde la salida de un *GTA* para que la rumorología sobre el siguiente llene Internet de titulares. Se cacarea que será la capital británica, la multicultural e increíblemente cara Londres, el escenario de la próxima entrega. El año elegido sería 1997 y las omnipresentes islas de la saga serían sustituidas por los famosos barrios londinenses. Al parecer tan suculento estreno pasará primero por PlayStation3 a finales de este año.

Ahora no basta con comprar un juego para saber cómo acaba todo; debes adquirir toda la saga

EL APUNTE

A LA TERCERA VA LA VENCIDA

A pesar de ser lo que son, juegos como la copa de un pino, la saga *Sudden Strike* no ha tenido muchos más adeptos en España que Naranjito en Etiopía. Parece que las cosas cambiarán con el tercer capítulo de la saga, *Arms for Victory*. No en vano, estrenan motor gráfico y prometen el oro y el moro. Bueno, lo segundo suele ocurrir con las novedades. De todas maneras, como siempre, nos encomendamos al positivismo y entonamos un "ojalá que así sea" que ni Silvio Rodríguez.



Introversión Software ha triunfado enarbolando la bandera de la independencia y de la estrategia

ESTRATEGIA

X. PITA

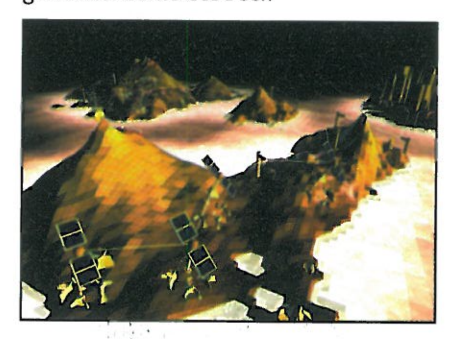
El ritmo del garaje

El espíritu del garaje, ese que nos remite a un puñado de geniecillos creando una obra maestra del videojuego en el bajo de su casa, está vivo. Lo demuestra la historia de Introversion Software, grupo de diseñadores que hoy en día, cuando el videojuego se ha convertido en un negocio de proporciones titánicas, sigue resistiendo con la misma determinación que los irreductibles galos de Uderzo. Se dieron a conocer con *Uplink*, un particular y originalísimo simulador de *hackeos* creado y distribuido con más buenas ideas y voluntad que presupuesto. Y es que *Uplink* les costó a estos magos del código unos 800 euros. En Electronic Arts, por ejemplo, esa cantidad no llega ni para modelar el balón de cualquier *FIFA*.

Pero el momento de las grandes calificaciones en la prensa especializada, los premios de la industria, las palmaditas en la espalda, resumiendo, los minutos de gloria, llegaron con *Darwinia*: juego de estrategia de aspecto y argumento absolutamente innovador, que se distribuye vía Steam por medio de Valve.

Ahora, Introversion Software anuncia su tercera obra. La han bautizado como *Defcon*. ¿Género? Estrategia. ¿Argumento? Guerra termonuclear: acaba con tus enemigos antes de que termines como el lince ibérico.

Más allá de la noticia, ya de por si excelente, hay algo más que celebrar: el sitio que se ha ganado en la industria un estudio empeñado en recuperar el prestigio del videojuego, a contracorriente de secuelas y licencias de postín. Lo hacen, además, enarbolando la bandera de la independencia y de la estrategia. A este paso, nuestro género se acabará convirtiendo en una embajada con las puertas abiertas a la originalidad. Como debe ser.



G. Masnou

Aventuras

Anclados en el pasado

Aunque la mayoría de dedos no dudan en señalar a los desarrolladores y a su falta de inventiva como culpables principales del ocaso de las aventuras gráficas, sería de ilusos negar el papel que los jugones de pro han jugado en la debacle de este otrora popular subgénero. Basta con pasearse por foros y páginas web aventureras de renombre para percatarse de ello: inmovilistas rancios y alérgicos al progreso, los discípulos veteranos del arte de apuntar y pulsar siempre se han caracterizado por un extraordinario e incondicional apego al pasado del género, aquellos viejos tiempos regidos por el cetro de LucasArts y su consorte, Sierra.

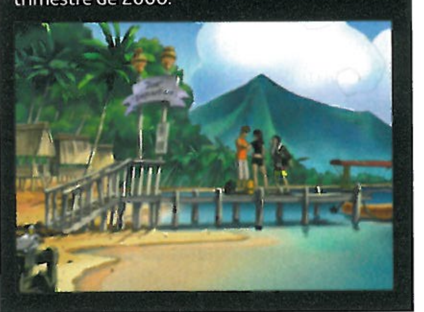
Y aquí radica el problema, en el poco interés que muestran muchos de estos usuarios por todo aquello que rompa con los estereotipos tradicionales del género. Alternativas válidas y esperanzadoras como *The Westerner*, *Fahrenheit*, *In Memoriam* o la última entrega de la saga *Broken Sword* no han tenido el éxito ni la continuidad esperados por culpa de una masa de compradores que en su mayoría siguen aferrados a un concepto idílico de aventura gráfica. Sí, esa fórmula ensoñada que por activa y por pasiva se ha revelado como una horma caduca para los tiempos que corren. Y es que el tiempo, que todo lo cura, también todo lo ensalza con demasiada facilidad.

Además, la evolución acarrea despegarse del pasado. Debemos ser receptivos a las nuevas propuestas y sólo así daremos con una nueva camada de desarrolladores capaces de revivir las ascuas de gloriosos tiempos pasados. Abramos la mente que los buenos juegos ya vendrán.

El apunte

RUNAWAY EN FOTOGRAMAS

Ya es posible ver *El sueño de la tortuga* en movimiento. El vídeo de la esperadísima secuela de *Runaway*, que podrás encontrar en la sección de Extras de nuestro DVD, muestra en unos segundos lo que dará de sí esta aventura: gráficos bidimensionales al más puro estilo dibujos animados, interfaz de apuntar y pulsar tradicional y un entorno tropical que parece sacado de *The Secret of Monkey Island*. *Runaway 2* saldrá durante el segundo trimestre de 2006.



El tiempo, que todo lo cura, también todo lo ensalza con demasiada facilidad

A. Sayalero

Rol

Roleros y voyeurs

Me ha sorprendido ver tanta pregunta sobre sexo en una entrevista al equipo de *Oblivion*. Tampoco deja de extrañarme topar con cábalas sobre *Fable 2* del tipo: "¿habrá burdeles?". No es nuevo el tema, pues *Fallout*, *Gothic II* o *Sudeki* ya incluían sus dosis de erotismo, pero parece que vamos a regresar a los tiempos cavernosos del destape.

Hay muchas voces a favor de la presencia del sexo en los juegos de rol. La mayoría alega que si un buen título de este género pretende mostrar la historia de un personaje no hay razón para obviar una parte importante de la vida de una persona. Visto así, parece razonable, pero supongo que si ése es el principio que debe guiar a los desarrolladores pasaremos un tercio del tiempo en posición horizontal (y con ronquidos de fondo) y luego vendrá lo peor: asear a nuestro avatar, vestirlo, ponerlo frente a la cafetera, etc. Ya no quiero ni imaginar a nuestro héroe haciendo cola para conseguir unos impresos para matar dragones, después una horita de atasco, otra en el súper y media aparcando. Ya habrá tiempo después de comer para beneficiarse a la parienta y asaltar alguna mazmorra.

No es cuestión de moralismos: la sexualidad tiene su momento y su lugar, también en los videojuegos si realmente aporta algo al argumento. Otra cuestión es hasta dónde conviene que llegue. Ahora que Rockstar acapara la polémica y nos ha quitado unos cuantos inquisidores de encima, no tiremos piedras contra nuestro tejado ni convirtamos el género en un gueto para mayores de edad. Cuando LucasArts le encargó a Bioware que hiciese el primer *Caballeros...* le puso como condición que no hubiese sexo. ¿Es peor juego por eso?

El apunte

UN MONUMENTO

Nada menos merecen los miembros del Clan Dlan (www.clandlan.net) por su incansable trabajo de traducción. El último ha sido *Vampire: The Masquerade - Bloodlines*, pero antes pasaron por sus manos *Morrowind, Arcanum, System Shock 2, Daggerfall, Planescape Torment, Freedom Force* y otros muchos mods y juegos completos. Nos quitamos el sombrero, sí señor. La pena es que tantas distribuidoras se empeñen en quitarles horas de sueño al no localizar sus titulos.



No tiremos piedras contra nuestro tejado ni convirtamos el género en un gueto para mayores de edad

DEPORTES

X. ROBLES

Sudor y lágrimas

Ya está. Ya podemos respirar hondo y decir que la gigantesca oleada de juegos deportivos ha pasado. Atrás quedan los *FIFA*, los *Pro Evolution* y los *NBA Live*. Ahora toca esperar seis o siete meses más para que vuelvan las vacas sagradas. A la vista está el Mundial de Alemania, evento del que hablaremos, prometido. De todas formas hay una cita deportiva más cercana, a la que no solemos prestarle atención: las Olimpiadas de invierno de Turín, que se celebran en febrero. Aunque tienen un regusto de competición menor, no es que se repartan medallas de oro todos los días. Y allí las dan... y olímpicas.

Evidentemente, las nieves italianas se han pasado al videojuego. Más mal que bien, todo hay que decirlo. Y es que hay un problema básico y fundamental en los juegos modernos que se basan en las Olimpiadas. Giran alrededor de eventos cerrados, en los que los deportistas no pueden mejorar y en el que el número de escenarios es limitadísimo.

Entonces, ¿qué hacer? O bien sacar juegos del tipo "Rumbo a...", como hace EA, y que permite gestionar los equipos en su camino a la gloria, o crear un multijugador extraordinariamente bueno. Sí, como en los juegos de Olimpiadas de antaño. ¿Quién no ha roto medio teclado para ganar unas décimas respecto a competidores de carne y hueso? ¿Quién no ha sudado intentando ser el primero en recorrer los 100 metros? Cada segundo ganado, cada metro recorrido, era un triunfo respecto a tus amigos. Porque el deporte es esto, competición. No sirve de nada hacer juegos facilotes y que se terminen en dos horas. Un récord mundial tiene que costar sudor y lágrimas.

EL APUNTE

BEIJING 2008 TIENE DUEÑO

Finalmente ha sido Sega quien se ha quedado con los derechos de de las Olimpiadas de Beijing 2008. Podrá publicar para todas las plataformas, incluyendo el PC. Se prevé que se incluyan disciplinas tan distintas como béisbol, baloncesto, boxeo, ciclismo, esgrima, fútbol, gimnasia, hockey sobre hierba, judo, tenis de mesa o taekwondo. Lo mejor de todo es que los clásicos como el el tenis se compaginarán con deportes menos corrientes como el sóftbol. Tendremos que esperar todavía dos años para comprobar qué da de sí.



Los juegos que se basan en las Olimpiadas giran alrededor de eventos cerrados

EL APUNTE

BRINCOS CON PREMIO

La Copa del Mundo de Deportes Electrónicos ha incluido *Trackmania Sunrise* como uno de los títulos en los que se podrá competir. Por este motivo, Nadeo ha preparado una versión del juego gratuita *(TrackMania Nations ESWC)*, con un escenario especialmente creado para la ocasión. El que mejor maneje el cochecito se pueden llevar al bolsillo 40.000 dólares. La fase final tendrá lugar en Bercy (París) del 27 de Junio al 2 de Julio. Para estar informado, www.trackmanianations.com.



***OutRun 2006* incluirá escenarios míticos de la saga y la opción online para seis jugadores**

CARRERAS

J. FONT

Pon un Ferrari en tu vida

Hablar de *OutRun* es hacerlo de un clásico de las carreras de coches. Desde su aparición en la década de los 80, este juego de Sega ha ido deambulando de un sistema a otro. Pero muchos de nosotros lo conocemos por su versión recreativa. Sí, la de pedales y volante que encontrabas en los bares y las versiones con sillón incluido y para más de un jugador de los salones recreativos. Para ahorrarnos unas monedillas, Sega publicó *OutRun* (1987) y *Turbo Outrun* (1989) para PC. A partir de ahí se publicaron varios títulos para plataformas diversas entre los que destaca *OutRun 2019* (1993) para la Megadrive y que incorporaba un aire futurista al título con vehículos capaces de alcanzar los 700 km/h. Durante el 2004, los usuarios de la PS2 y la XBox tuvieron la oportunidad de jugar a esta saga pero con distinta fortuna. Mientras los primeros se tenían que conformar con una versión del juego en un recopilatorio de Sega, los usuarios de la XBox pudieron hacerse, en exclusiva, con *OutRun2*.



Ahora Sega ha anunciado para marzo la aparición de *OutRun 2006: Coast 2 Coast*. El juego contendrá 12 Ferrari licenciados, que incluyen los F430 y 575 Super America, y un sistema de misiones que harán de este título algo más que una mera carrera. Los desarrolladores han prometido la inclusión de escenarios míticos de la saga y la opción online para seis jugadores tanto en modo cooperativo como en competición. Parece que Sega apuesta por resucitar este clásico y convertirlo en una de las experiencias de este 2006. ¿Aparecerá la leyenda "Insert Coin" antes de la partida? Da lo mismo. Seguro que cuando lo veas en la estantería te llevarás la mano al bolsillo.

SIMULACIÓN

E. "TUCKIE" ARTIGAS

La moda que viene

En los últimos años ha habido poco movimiento en uno de los subgéneros más divertidos de la simulación: el combate aéreo ambientado en la Primera Guerra Mundial. Pero no siempre fue así. Todavía recordamos con cariño *Red Baron 3D*. Por desgracia, proyectos posteriores como el de *Knights over Europe* sólo encontraron la cancelación. Otros han tenido un desarrollo muy lento, pero siguen adelante. Es el caso de *Richtoffen Skies* (www.targetware.net) que lleva varios años mejorando poco a poco y ha vivido incluso cambios de nombre.

Aunque comercialmente este subgénero ha sido un páramo en los últimos tiempos, algunos aficionados se han empeñado en darle alas. Lo demuestran los trabajos que se pueden encontrar, por ejemplo, en webs como www.fsww1.com o el reciente *Over Flanders Fields*, un mod para *Combat Flight Simulator 3* disponible en www.off.oldbrowndog.net que mejora enormemente el simulador original sobre el que se instala.

Parece que los desarrolladores han tomado nota y finalmente van a apostar fuerte por este subgénero. Prueba de ello son prometedores proyectos como *Sikorsky*, de D-Strict (www.d-strict.com), y un simulador todavía sin nombre de Third Wire. Por si todo esto fuese poco, se está desarrollando *The World War I: Knights of the Sky* que puede superar a todos los anteriores. Basta con decir que su motor gráfico está basado en el de *Pacific Fighters* para que te vayas haciendo una idea de su potencial. Corre a cargo de Gennadich Team y puedes ver un avance de sus espectaculares imágenes en www.gennadich.com/forum/viewforum.php?f=37.

EL APUNTE

LOCK ON GOLD

Hace unos meses y de forma independiente Eagle Dynamics publicó en Internet un parche de pago llamado *Flaming Cliffs*, que elevaba *Lock On* a una nueva cota de realismo a la vez que añadía un nuevo avión, el Su-25T. Ahora, por fin va a empezar a comercializarse en las tiendas un pack en el que se incluye *Lock On* con el susodicho parche, aunque hay cierta polémica con la inclusión del software anticopia Starforce. Y es que nunca llueve a gusto de todos.



Hay signos de que los aficionados desean software protagonizado por aviones de madera y tela

EL APUNTE

EL ARTE DE LA SEDUCCIÓN

Eh, chavalote, ¿quieres mejorar tu arte de ligar sin arriesgar el físico ni la autoestima? En www.mojomastergame.com encontrarás la forma de seducir a más de un centenar de pomposas chicas, que además cuentan con personalidades únicas e intransferibles. Para ello debes equiparte con las mejores ropas que encuentres y desarrollar todo tipo de estrategias para conseguir que caigan rendidas a tus pies virtuales. Incluso puedes enfrentarte a otros ligones de la Red.



El fluir frenético de puntos de experiencia es para los veteranos de *Diablo II* un auténtico elixir adictivo

ONLINE

S. SÁNCHEZ

¿Qué será lo que tiene Blizzard?

Todo empezó con un inocente: "¿Sabes que ahora subir de nivel en *Diablo II* está tirado?". Fue en el transcurso de una de esas comidas copiosas de Navidad y mi primo no tenía ni la remota idea de que su comentario iba a calar tanto en mí.

Lo peor de todo es que no lo sabía. De hecho, *Diablo II* fue uno de esos títulos a los que dediqué algo más que un año de mi vida (lo jugué hasta la saciedad), pero que en su momento aparqué. No pude evitar la tentación de desempolvar el CD e instalar de nuevo el juego. Creé un personaje para jugar en Battle.net y tardé un tiempo en descubrir la clave de tanto revuelo, el que tardé en unirme a un grupo de jugadores para acabar con el enemigo final de *Lord of Destruction*, la expansión de *Diablo II*. Tras acabar con los secuaces del jefazo, de repente y sin mediar palabra, todos los jugadores del grupo desaparecieron sin que acabáramos el trabajo. Con todo, algo me llamó aún más la atención: había subido un nivel y medio de experiencia acabando con los esbirros. Y, claro, ante mí se hizo la luz.

Así de simple. Los jugadores se juntan una y otra vez para eliminar a estos enemigos y, claro, sin apenas sufrimiento, superan el nivel 50 en un par de días. El fluir frenético de puntos de experiencia es para los veteranos un auténtico elixir adictivo, ya que de otra forma el juego carece de interés. Sin duda, si hubiéramos tenido esta forma de explotar el juego desde el principio, no habrían cesado de llover críticas sobre el tejado de Blizzard. Sin embargo, ahora la compañía lo tolera, porque ve cómo de esta forma uno de sus buques insignia permanece a flote. Y de paso aprovecha para colocar carteles de publicidad de *World of Warcraft*. Si es que se las saben todas.



EMULADORES

Programas bajo sospecha

La emulación cuenta con casi 20 años de vida y no suelta nunca la mano de la actualidad. Algunos la combaten mientras otros la alaban. Unas veces se mueve en los cauces de la legalidad, otras en sus márgenes y en ocasiones claramente de espaldas a ella. La polémica está servida.

POR X. PITA

Haz la prueba: piensa en una videoconsola, ordenador de 8 bits o juego de máquina recreativa. Por ejemplo, piensa en Atari 2600, Super Nintendo, Nintendo 64, Sega Megadrive, Spectrum, Amiga o Sinclair. Pues bien, cualquiera de esos sistemas, por antiguo que parezca, puede cobrar vida en las entrañas de tu PC. Y lo hace mediante los emuladores, a grandes rasgos programas que permiten ejecutar aplicaciones que, en realidad, fueron pensadas para otro sistema.

Claro que un emulador, por mucha maravilla tecnológica que parezca, no funciona solo. Necesita a las ROM (Read Only Memory), archivos que hacen las veces de aquellos cartuchos, CD o cintas de casete que contenían, pongamos por caso, a nuestro viejo amigo y fontanero Mario. Por si fuera poco, la emulación no se limita a reproducir el juego original, sino que añade opciones extra a los contenidos de toda la vida. Es decir, que los autores de estas curiosidades de la programación han sido capaces de diseñar emuladores con los que cargar o guardar partidas, o introducir trucos que ayudan a dejar atrás esa desquiciante misión que impide seguir avanzando.

La emulación hoy en día

A día de hoy, gracias a la popularización de las conexiones a Internet, la emulación tiene numerosos adeptos. A pesar de que, en parte, ya ha pasado la fiebre por esta peculiar forma de juego (expertos como Sam Pettus sitúan su edad de oro entre 1989 y 1998, entre el nacimiento del emulador A-Max y el comienzo de la persecución legal por parte de las autoridades), los emuladores y todo lo que lo rodean siguen estando de actualidad.

Aunque el PC, ya muy investigado, ha cedido parte de su protagonismo como plataforma para la que se diseñaban la gran mayoría de los emuladores a favor de las consolas de sobremesa y portátiles (casi todos los días aparecen nuevas aplicaciones para PSP, por ejemplo), la

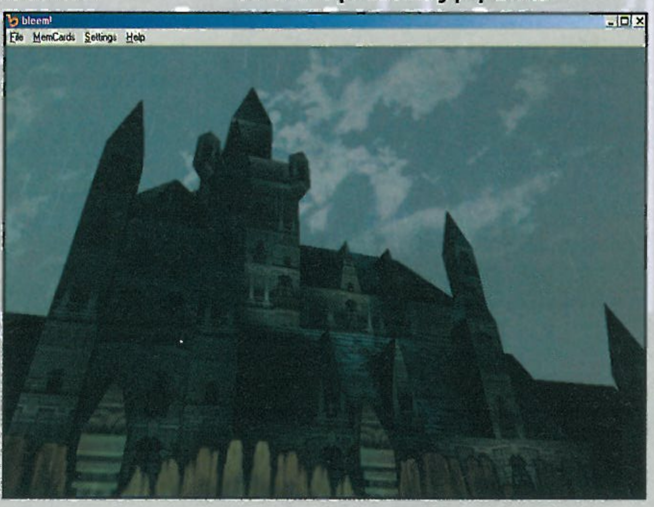
Nintendo llevó ante la ley a los creadores del popular emulador UltraHLEK.



Bleem!, el emulador de PSOne, ha sido uno de los más polémicos y populares.



La distribución de archivos ROM es en muchos casos ilegal.



Juegos como *Vagrant Story* pueden ser ejecutados por cualquier PC.



Virtual Game Station desató la guerra judicial entre Sony y Connectix, sus creadores.





Compañías como Sony y Nintendo se han visto envueltas en arduas batallas legales.

emulación continúa despertando un interés inusitado entre algunos usuarios de compatibles.

Algo lógico, si se piensa. Ten en cuenta que, por una parte, la emulación se aprovecha de la nostalgia y permite al aficionado rescatar del baúl de los recuerdos los juegos de su infancia, y, por otro, convierte al PC en una máquina capaz de ejecutar un puñado de sistemas.

Los emuladores en sí mismos no son ilegales, pero sí lo puede ser parte de los juegos que ejecutan

Si hubiese que señalar al emulador nostálgico por excelencia, y quizás el más popular, ése sería MAME. Un programa que nació en enero de 1997, cuando Nicola Salmoria, su diseñador, fusionó en una sola aplicación varios emuladores en los que había estado trabajando. La cantidad de juegos que se pueden ejecutar con MAME es asombrosa. A pesar de los problemas con los que se enfrenta (principalmente, conseguir las placas originales que contienen el juego de la recreativa o desencriptar los códigos utilizados por muchas de ellas para evitar la piratería), MAME emula hoy en día casi 3.200 juegos clásicos, la práctica totalidad de los títulos aparecidos en las máquinas recreativas del siglo XX.

Project 64 es uno de los emuladores para Nintendo 64 de más éxito.

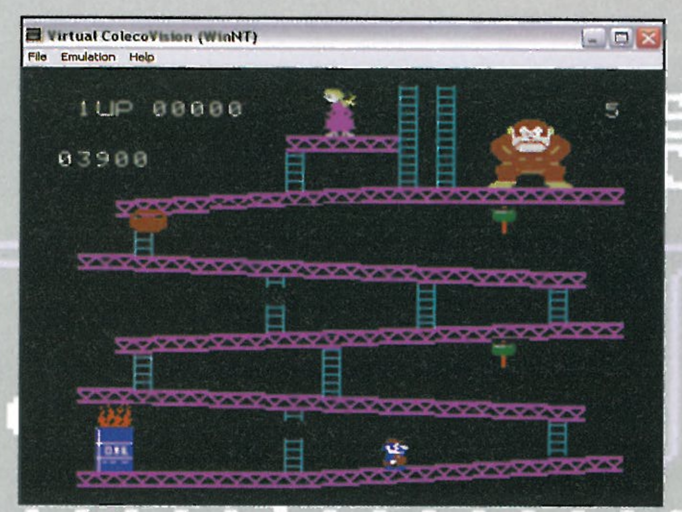
El fuera de la ley

Pero a pesar de lo que parezca, los emuladores van mucho más allá del mero instrumento para nostálgicos aficionados a juegos antiguos. De hecho, sistemas actuales como PlayStation 2 con el emulador PCSX2 o Xbox con CxBx pueden ser ejecutados con más o menos fortuna en un PC.

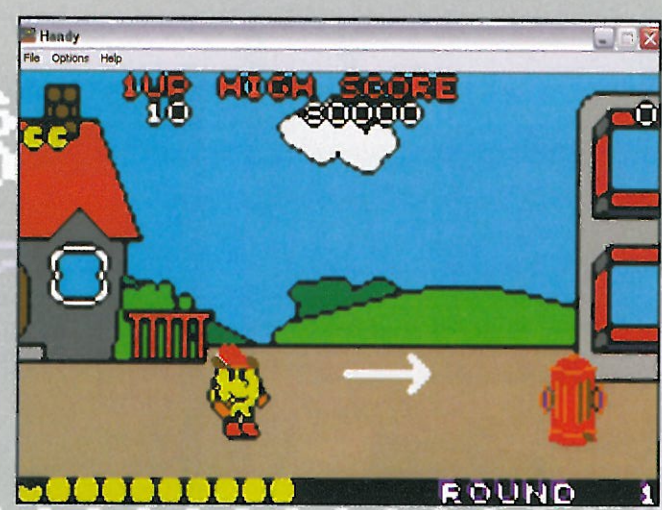
No es de extrañar entonces que los emuladores hayan protagonizado varios encontronazos legales. A pesar de que muchas de las ROM que ejecutan son de dominio público porque sus propios autores las han liberado, otras, generalmente más actuales, están protegidas por leyes de propiedad intelectual. Y ése es el problema de los emuladores: que ellos, en sí mismos, no son ilegales, pero sí lo son parte de los juegos que ejecutan.

Esta naturaleza de producto que camina al límite de la ley, llevó a la creación de asociaciones como la americana IDSA (Interactive Digital Software Association), que abogaba por el cierre de cualquier página que distribuyese ROM protegidas. La IDSA comenzó su particular caza de brujas en marzo de 1998, mes en el que la gran





La emulaciónpermite jugar de nuevo a títulos clásicos.



En 1998 la IDSA comenzó a cerrar las páginas dedicadas a la emulación.



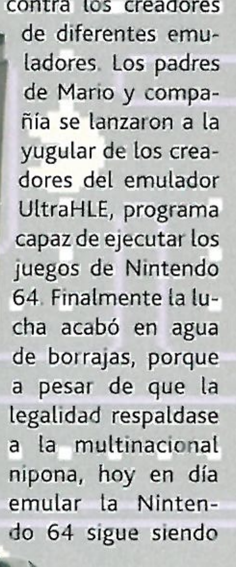
La escena de la emulación actual está más enfocada a las consolas que al PC.



MAME emula cerca de 3.200 juegos, casi todos los aparecidos en las recreativas.

mayoría de las webs dedicabas a la emulación comenzaban a recibir cartas de advertencia. El trabajo de la asociación cristalizó en otoño, cuando se clausuraba la web The Dump, especializada en la emulación de Sega Megadrive, a la que seguirían The Emu Palace, EmuNews y muchas otras.

Incluso compañías como Nintendo o Sony se han visto mezcladas en batallas legales contra los creadores de diferentes emuladores. Los padres de Mario y compañía se lanzaron a la yugular de los creadores del emulador UltraHLE, programa capaz de ejecutar los juegos de Nintendo 64. Finalmente la lucha acabó en agua de borrajas, porque a pesar de que la legalidad respaldase a la multinacional nipona, hoy en día emular la Nintendo 64 sigue siendo extraordinariamente sencillo mediante programas como Project64. La compañía no ha conseguido frenar el fenómeno. Mejor suerte ha corrido otro sistema de la casa, Game Boy: en el año 2004 la Oficina de Patentes de Estados Unidos concedió a Nintendo la patente exclusiva de cualquier programa que permitiese emular las diferentes versiones de la portátil existentes en el mercado (lo que incluía Game Boy Color y Game Boy Advance).



Nos vemos en los tribunales

Como curiosidad, reproducimos la definición de emulador según la Oficina de Patentes de Estados Unidos: "Software que emula una plataforma portátil de videojuegos, como Game Boy, Game Boy Color y/o Game Boy Advance, en una plataforma de baja capacidad (por ejemplo, una pantalla en asientos de trenes o líneas aéreas, un PDA o un teléfono móvil) que utiliza determinadas funciones y optimizaciones con el objetivo de proveer gráficos y sonidos de alta calidad que prácticamente duplican la experiencia de juego de la plataforma nativa". Curioso. Sea como sea, estaba claro que los esfuerzos de Nintendo por combatir la piratería comenzaban a dar sus frutos. El cambio en la escena de emulación fue notable: hasta aquel momento sólo se consideraba ilegal la distribución de las ROM a través de Internet. Tras la resolución, los emuladores de Game Boy corrieron la misma suerte.

Sony, por su parte, ha tenido varios frentes abiertos: el que le llevó a enfrentarse a Bleem! (emulador de PSOne en PC y también en Dreamcast) y Connectix, padres del emulador Virtual Game Station. La guerra legal entre Sony y Bleem! hizo correr ríos de tinta y sólo termino cuando el fabricante del emulador cerró sus puertas, al parecer causado por los carísimos costes legales de los múltiples juicios contra Sony. Muy diferente a lo



Todavía hoy juegos salidos para SNES siguen siendo tan divertidos como entonces.

ocurrido con Virtual Game Station: tras innumerables encontronazos, en los que Sony incluso llegó a perder un juicio contra la emulación de PlayStation en ordenadores Macintosh, ambas empresas llegaron a un acuerdo de desarrollo conjunto de proyectos. De este modo, Sony permitía a Connectix vender su emulador durante un periodo de tiempo limitado y estos se comprometían a ceder a los padres de PlayStation el uso de su tecnología.

Opiniones discordantes

Y es que por paradójico que parezca, hay voces que defienden la emulación como apoyo a la industria del videojuego. De hecho, en su día Sony colgaba un anuncio en su página japonesa a través del que se buscaba gente con experiencia en emulación de PlayStation y conocimientos de ingeniería inversa. Así mismo, cada vez es más frecuente que compañías como Activision, Microsoft, Atari o Capcom pongan a la venta recopilaciones de juegos clásicos, un producto en parte demandado por usuarios que han conocido y probado sus antiguas creaciones gracias a los emuladores.

Hoy en día, al menos en compatibles, poco o nada queda por emular. Los grandes emuladores se dedican a ir perfeccionando sus productos. Las novedades habría que buscarlas en algunas consolas. Por curioso que pueda parecer, NES, Super Nintendo, Spectrum, Megadrive o Amiga ya se pueden emular en PSP, la consola portátil de Sony, y en Xbox, de Microsoft. La emulación sigue haciendo de las suyas, incluso en plataformas de compañías que la han combatido, aunque a espaldas de sus responsables.



EMULADORES EN LA RED

Internet es el medio en el que mejor se mueven. Son el lugar ideal para distribuir emuladores y dar a conocer las mejoras de sus nuevas versiones. Abundan las webs dedicadas a ellos. Tres ejemplos te permitirán hacerte una idea.

EMULATRONIA

www.emulatronia.com

El referente español en lo que a emulación se refiere. Ofrece infinidad de emuladores para todos los sistemas (¡incluso máquinas tragaperras!), entrevistas a desarrolladores, monográficos y un gran apartado de ayudas.



EMU TALK

www.emutalk.net

Foros en inglés que siguen la actualidad de lo que se cuece en la comunidad de la emulación. Contiene una serie de guías muy detalladas en las que se aporta información sobre los emuladores más famosos.

ZOPHAR

www.zophar.net

Página en inglés en la que, además de los emuladores para los sistemas más habituales, se ofrecen otros para cámaras digitales, Palm OS o Pocket PC. Incluye algunas ROM de dominio público y una historia de los emuladores.



PANZERS II

Codename: Panzers Phase Two

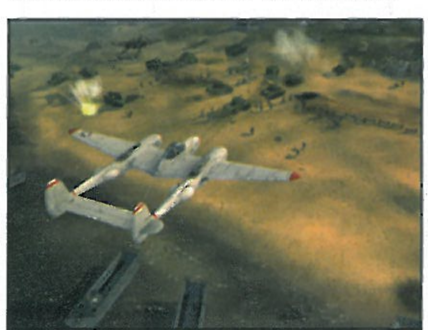
Podrás ganar alguna batalla. Incluso puede que no te cueste demasiado. Pero **ganar la guerra es otra cosa**. En *Panzers II* el enemigo no se anda con tonterías y por eso te hemos preparado **una guía que habría hecho llorar de alegría** al mismo Heinz Guderian.

Si lo recuerdas, el mes pasado ya te ofrecimos los trucos de *Panzers II*. Sin embargo, sabemos que no siempre tienes por qué recurrir a los trucos cuando se tuercen las cosas y que, con unas pequeñas directrices, serás capaz de superar cualquier obstáculo que se interponga en tu camino hacia la victoria. Por esa razón hemos redactado una serie de consejos generales que te servirán en cualquiera de los dos bandos (dejamos aparte, al menos por ahora, a la facción partisana). Un interesante complemento para el completo material de ayuda que incluye el juego.

OBJETIVOS EXTRA

Está claro que para pasarte una misión es suficiente con completar los objetivos principales, pero si quieres arrasar y luchar con algo de ventaja en tus próximas campañas te recomendamos que explores todos los mapas hasta su último recoveco.

La razón es bien simple: cuantos más objetivos completes, más prestigio conseguirás, lo que significa que serás capaz de reclutar más y mejores unidades en los siguientes escenarios. Si tienes dificultades para encontrar esos lugares, usa el diario de misiones que viene con el juego y en el que se revelan la gran mayoría de ellas. Si no lo tienes a mano, en la web de FX Interactive tienes un documento PDF con las claves.



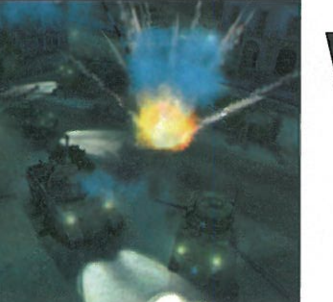
SIN PRISA PERO CON PAUSA

Algunos jugadores tienden a obviar la pausa táctica con demasiada frecuencia, aun cuando se trata de un elemento



imprescindible para coordinar a la perfección tu estrategia. En las primeras fases del juego o en las que no haya demasiados enemigos es fácil olvidarse de ella y jugar siempre en tiempo real. Sin embargo, a medida que avances comprobarás que cada vez es más difícil ganar sin despeinarse a no ser que la utilices correctamente.

La regla número uno es usarla tantas veces como sea necesario, sin miedo. Utilízala especialmente cuando dirijas varios grupos y quieras moverte entre ellos rápidamente y sin dejar que haya tiempo muerto de por medio mientras buscas a los diferentes escuadrones por el mapa. También es recomendable pausar la acción justo en el momento en el que una gran área repleta de enemigos queda al descubierto, de forma que cuando vuelvas a la acción y el enemigo reaccione tú ya tengas planificados los movimientos y los posibles apoyos.



RUTA DE SUMINISTROS

Huelga decir que ni la munición de tus carros de combate es infinita ni el blindaje de los mismos durará para siempre tras varios asaltos. Por lo tanto es evidente que necesitarás suministros constantes para garantizar una buena fuerza de ataque continua. Hacerlo no es tan fácil como poner un vehículo de reparaciones a un lado de la columna y un segundo de municiones en la otra, ya que son bastante vulnerables y caerían rápidamente ante el fuego enemigo. Lo ideal es que los mantengas a una cierta distancia y, siempre que sea posible, en la retaguardia del ataque protegidos por al menos dos unidades acorazadas.

Otro truco muy a tener en cuenta es atacar o defender siempre que sea posible desde una posición elevada. De este modo tus carros de combate, que estarán expuestos al fuego enemigo, podrán disparar a mansalva mientras que tus unidades de apoyo las reparan y abastecen desde atrás, donde no podrán ser alcanzadas de ningún modo al no haber línea de tiro. Lo dicho vale también para médicos e infantería.



EN EL PUNTO DE MIRA

Unas de las unidades más eficaces contra todo lo que no sean unidades blindadas son, como puedes imaginar, los francotiradores. Deberías intentar tener siempre al menos un equipo de ellos, y a poder ser bien experimentados. Guárdalos como oro en paño y bríndales siempre la protección que se merecen, ya que son bastante vulnerables a corta distancia.

Nunca los uses para eliminar objetivos cualquiera (en el sentido de que es mejor asegurarse de que no habrá una unidad más poderosa cerca que nos neutralice después a nosotros) o grupos de soldados muy numerosos. En esos casos es mejor



mandar a tus blindados y dejar que sean ellos los que hagan el trabajo sucio.

Por el contrario, son especialmente útiles a la hora de dejar fuera de combate a las piezas de artillería enemigas (o mejor dicho, a sus artilleros). De hecho ésa es precisamente la función que deberías tener reservada para ellos. Por supuesto, si la ocasión la pintan calva, manda acto seguido a un grupo de soldados para capturar el cañón abandonado y úsalo en contra del oponente.

AMIGOS DE LO AJENO

Si hace un momento te hablábamos de tomar prestado el armamento enemigo, permítenos algo de insistencia para que te animemos a seguir usando esta táctica tanto como te sea posible. Y no hablamos de situaciones cantadas, como cuando encuentras un carro blindado abandonado en mitad de un escenario, sino de llevar siempre que puedas alguna que otra unidad lanzallamas. Como ya sabrás, usándolas contra un blindado conseguirás aumentar su temperatura y, de paso, que su tripulación salga pitando de allí con las cejas chamuscadas.

Hazlo siempre que lo creas conveniente, pero siempre intentando seleccionar los mejores carros para ti o los que creas que te servirán mejor. No vale el primero que pase. Ten en cuenta que para abordar el vehículo abandonado deberás esperar a que se enfríe, motivo por el cual no es recomendable realizar este tipo de acciones cuando el tiempo apremia, sino más bien en alguna emboscada ya planificada. Por otra parte, protege a tus unidades lanzallamas e intenta no dejar que entren en combate sin apoyo blindado, a no ser que vayan a enfrentarse únicamente a infantería, contra quienes tienen las de ganar. Ya sabes, conviene mantenerlos sanos y salvos

CÍRCULO VICIOSO

Lo ideal en *Panzers II* sería que tus blindados atacasen siempre a la infantería, la infantería a la artillería y ésta, a su vez, a las unidades acorazadas. Sin embargo, no siempre te lo van a poner todo tan fácil, por lo que te irá de perlas tener en cuenta algunos conceptos. Por ejemplo, los carros acostumbrarán a luchar entre ellos y no siempre contarán con apoyo de artillería, de modo que lo mejor que puedes hacer es dejar que se batan en duelo con una o varias unidades medias mientras rodeas al enemigo para sorprenderle por la espalda.

Contra ellos también puedes usar infantería con fusiles anticarro o armas antitanque. Ya puestos, mejor si lo haces en combinación con otras unidades de peso que desvíen la atención, ya que de lo contrario tus soldados serán carne de cañón. De todos modos, la efectividad de este tipo de infantería es algo limitada, por lo que te recomendamos que los uses sólo contra vehículos ligeros y dejes el trabajo duro a "los mayores". La artillería, eso sí, siempre será presa fácil para tus hombres, pero no acostumbra a estar sola y a veces es mejor destruirla usando un apoyo en lugar de atacarlas directamente.

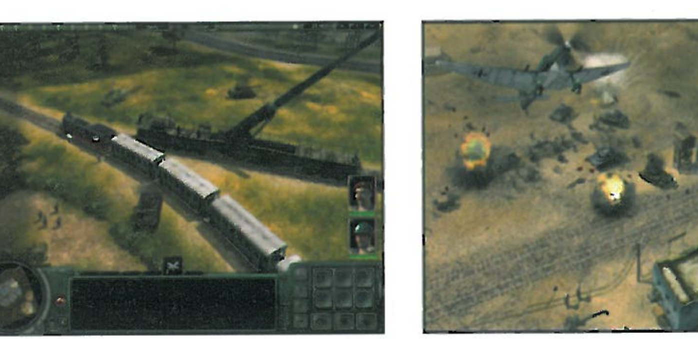
USANDO LOS APOYOS

En cada misión contarás con un número determinado de apoyos (artillería, paracaidistas, ataques con cazabombarderos, etc.). Ten en cuenta que estos apoyos no se conservan para la siguiente misión si no se utilizan, de modo que no temas agotarlos en la partida en curso.

Los paracaidistas son muy versátiles. Se trata de tropas normales y corrientes, pero puedes hacerlos caer donde tú quieras. Los mejores lugares son los emplazamientos de artillería o la retaguardia de las posiciones enemigas con menor presencia armada. También son ideales para capturar piezas de artillería y realizar un ataque sorpresa por los flancos menos defendidos de las unidades blindadas.

Sobre los distintos tipos de ataque aéreo, usa los bombarderos preferiblemente sobre líneas enemigas o grupos de edificios en los que sepas o sospeches que hay resistencia y deja que los cazabombarderos se encarguen de los blindados más duros de roer. La artillería pesada es mejor reservarla para grupos de infantería, ya que su efectividad es muy limitada contra los vehículos, ya sean ligeros o pesados. Y por supuesto, antes de enviar cualquier tipo de avión sobre una zona, asegúrate dentro de tus posibilidades de que no haya antiaéreos por la zona. Quizá valga la pena sacrificar un avión de reconocimiento para comprobarlo, pero cuidado, con esto no queremos decir que los desperdicies.









Star Wars BATTLEFRONT II



***Star Wars* no es un remanso de paz** precisamente. Eso ya lo sabes. Muy bonito, excepto si **te toca a ti defender la galaxia** y, además, te pilla en paños menores. Lo que más viste es echar mano a los héroes, manejables sólo durante unos minutos, pero qué minutos.

DARTH MAUL



Es un Sith, aprendiz de Palpatine, que participa con poco éxito en la invasión de Naboo. Cuando entra en combate es como una picadora de carne. Su ataque con el sable láser doble es demoledor. Su talón de Aquiles está en los poderes de la fuerza, que no son gran cosa. Pero en el combate cuerpo a cuerpo pocos lo superan.

ARMAS: Doble sable láser.
PODERES: Empujón de la Fuerza y lanzamiento de sable.
LO ENCONTRARÁS EN... Templo Jedi, Mustafar, Palacio de Jabba.

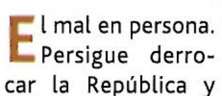
CONDE DOOKU

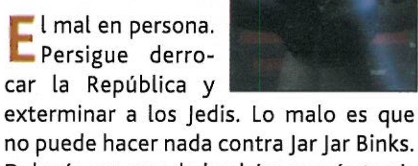


Sith seguidor de Palpatine. Su puesto como líder de la Confederación de Sistemas Independientes es pura tapadera. Su principal virtud es también su mayor defecto: sus poderes de la Fuerza son tremendos para tus enemigos, pero también para los aliados que tengas cerca, así que úsalos con cuidado. En combate cuerpo a cuerpo se defiende, pero no está entre los mejores.

ARMAS: Sable láser.
PODERES: Rayo de la Fuerza y choque de la Fuerza (detiene y daña al enemigo cercano).
LO ENCONTRARÁS EN... Geonosis.

EMPERADOR PALPATINE





El mal en persona. Persigue derrocar la República y exterminar a los Jedis. Lo malo es que no puede hacer nada contra Jar Jar Binks. Debería ser uno de los héroes más terribles del juego, pero la verdad es que deja bastante que desear, especialmente por su lentitud al desplazarse. Imagina, los mismos poderes que Dooku, pero con menos agilidad.

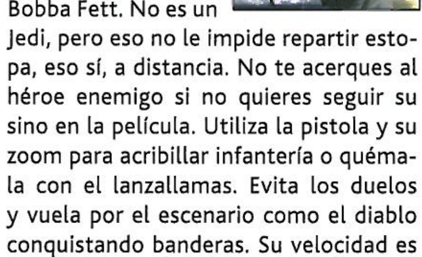
ARMAS: Sable láser.
PODERES: Rayo de la fuerza y choque de la fuerza.
LO ENCONTRARÁS EN... Polis Massa, Theed, interior de la Estrella de la Muerte.

GENERAL GRIEVOUS

General de la confederación. Una mezcla de metal y carne diseñada para matar Jedis gracias a sus cuatro brazos mecánicos. Bueno en el combate cuerpo a cuerpo. En su contra, no tiene poderes de la Fuerza, apenas la habilidad de furia, que sólo puede llegar a ser algo útil si estás rodeado de aliados. También carece de ataques a distancia. O sea, úsalo sólo para bailar pegados.

ARMA: Sables láser.
HABILIDADES: Furia (incrementa el daño que causan las unidades aliadas cercanas).
LO ENCONTRARÁS EN... Tantive IV, Utapau, Polis Massa, Dagobah, Mygeeto.

JANGO FETT



Cazarrecompensas papá de todos los clones y de Bobba Fett. No es un Jedi, pero eso no le impide repartir estopa, eso sí, a distancia. No te acerques al héroe enemigo si no quieres seguir su sino en la película. Utiliza la pistola y su zoom para acribillar infantería o quémala con el lanzallamas. Evita los duelos y vuela por el escenario como el diablo conquistando banderas. Su velocidad es su mejor tanto.

ARMAS: Rifle blaster, lanzallamas, lanzamisiles y bomba lapa.
HABILIDADES: Jetpack (puede volar).
LO ENCONTRARÁS EN... Kashyyk, Felucia, Yavin.

BOBBA FETT

Cazarrecompensas hijo de Jango Fett. Silencioso como Darth Maul, usa su casco para transmitir carisma. Su bomba lapa no es un accesorio inútil. Hace mucha pupa, así que déjala por donde pasen tropas enemigas o en sus vehículos. Al igual que su padre es bueno en la distancia y huye del frío suelo. Ya sabes, revolotea por el escenario y no te dejes atrapar en el cuerpo a cuerpo.

ARMAS: EE-3 rifle blaster, lanzallamas, lanzamisiles, bomba lapa.
HABILIDADES: Jetpack.
LO ENCONTRARÁS EN... Kashyyk, Utapau, Mygeeto, Felucia, Yavin, Palacio de Jabba.

ANAKIN SKYWALKER



El niño y adolescente repelente que algún día llegará a ser un malo como Lucas manda, Darth Vader. Al igual que Darth Maul, este chico es una picadora impenitente. En el combate cuerpo a cuerpo la infantería enemiga no tendrá ninguna posibilidad. Si se ponen pesados siempre puedes inmovilizarlos con el choque de la Fuerza. Además, es rápido. Repelente, de acuerdo, pero uno de los mejores.

ARMAS: Sable láser.
PODERES: Lanzamiento de sable y choque de la Fuerza.
LO ENCONTRARÁS EN... Mustafar.

DARTH VADER



El torturado aprendiz de Palpatine, tan temible y ronco como malvado. Muy parecido a Anakin, y no es casualidad... pero algo más lento. Especialista en el combate cuerpo a cuerpo. El muy iconoclasta es capaz de hacer frente a oleadas de enemigos combinando el mortal sable láser y el choque de la Fuerza.

ARMAS: Sable láser

PODERES: Lanzamiento de sable y choque de la Fuerza.
LO ENCONTRARÁS EN... Tantive IV, Templo Jedi, Dagobah, Theed, Endor.

OBI WAN KENOBI



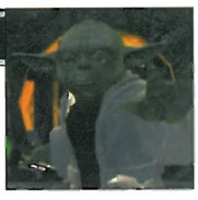
Caballero Jedi especialista en conseguir victorias in extremis. Sin los poderes vistos en las películas, no tan bueno como lo pintan. El empujón de la Fuerza es inferior al poder del choque de la Fuerza, y en combate cuerpo a cuerpo se defiende sin llegar a los niveles de Darth Maul o Anakin.
ARMAS: Sable láser
PODERES: Empujón de la Fuerza y lanzamiento de sable.
LO ENCONTRARÁS EN... Utapau, Mustafar, Theed.

MACE WINDU



Maestro Jedi y hábil espadachín, dirige el rescate de Obi Wan de las garras de Dooku. Es uno de los mejores Jedis. Se parece a Luke, pero gana a éste en velocidad. Además, su ataque a la carrera es demoledor y su salto especial es ideal para destruir vehículos desde arriba.
ARMAS: Sable láser
PODERES: Empujón de la Fuerza y lanzamiento de sable.
LO ENCONTRARÁS EN... Templo Jedi, Yavin, interior de la Estrella de la Muerte.

YODA



El maestro de los maestros Jedi es toda una institución pese a su pobreza léxica. Rápido, pequeño y difícil de encontrar, en el combate sólo los mejores tiradores podrán apuntarle con garantías de éxito. Su empujón de la Fuerza es más poderoso que el del resto, así que úsalo a destajo. Luego, termina el trabajo con el sable de luz.
ARMAS: Sable láser.
PODERES: Empujón de la Fuerza y atracción de la Fuerza.
LO ENCONTRARÁS EN... Kashyyk, Tantive IV, Polis Massa, Dagobah.

KI-ADI-MUNDI



Caballero Jedi con cabeza de plátano. También participa en el rescate de Obi Wan. Su ataque a la carrera es perfecto para destrozar vehículos. Bueno en el combate cuerpo a cuerpo, al nivel de Luke. Como contrapartida, su ataque a la carrera es inútil contra unidades sueltas.
ARMAS: Sable láser.
PODERES: Lanzamiento de sable y empujón de la Fuerza.
LO ENCONTRARÁS EN... Mygeeto.

LUKE SKYWALKER



El soso hijo de Anakin Skywalker y heredero del saber Jedi. Se enfrentará a Darth Vader por la restitución de la República. Veloz y ágil con el sable, resulta ideal para atacar grupos de enemigos y no dejar supervivientes. Lamentablemente sus poderes de la Fuerza no son para tirar cohetes. Busca el combate cuerpo a cuerpo si luchas contra héroes enemigos.
ARMAS: Sable láser.
PODERES: Lanzamiento de sable y empujón de la Fuerza.
LO ENCONTRARÁS EN... Templo Jedi, Mygeeto, Palacio de Jabba, interior de la Estrella de la Muerte.

HAN SOLO



Contrabandista y vividor, terminará siendo un fiel aliado de Luke en la reconquista galáctica. Su blaster es una de las mejores armas a distancia del juego, así que ya sabes: acribilla a los enemigos desde un sitio seguro. Utiliza el cortador de fusión para asaltar y apropiarte de vehículos enemigos.
ARMAS: DL44 Blaster, cortador de fusión, bomba lapa.
HABILIDADES: Reunir (incrementa la defensa de los aliados cercanos).
LO ENCONTRARÁS EN... Utapau, Polis Massa, Endor.

CHEEWBACCA



Compañero inseparable de Han Solo, nunca se le ha visto con un diccionario entre las zarpas.
Increíblemente resistente, es uno de los héroes más difíciles de derribar. En ataque resulta especialmente útil contra vehículos gracias a los misiles guiados, pero le pasa todo lo contrario contra héroes enemigos.
ARMAS: Ballesta láser, misil guiado, bomba de tiempo.
HABILIDADES: Furia (incrementa el ataque de las unidades cercanas).
LO ENCONTRARÁS EN... Kashyyk, Felucia, Yavin.

PRINCESA LEIA



La princesa de turno, aunque va armada y es peligrosa. La invulnerabilidad es una gran habilidad, pero de poco sirve en este personaje, ya que su arma hace aguas: cuatro disparos y ya se habrá sobrecalentado. Agota los detonadores termales y sufre en silencio si te ha tocado manejar a uno de los héroes más mediocres.
ARMAS: Pistola blaster, detonadores termales.
HABILIDADES: Invulnerabilidad.
LA ENCONTRARÁS EN... Tantive IV, Theed.

AAYLA SECURA



Una Twilek dispuesta a demostrar que los de su raza no sólo saben bailar.
Buen ataque a la carrera y maestra del sable láser. Es la máquina de matar del bando luminoso. Simplemente dirígete hacia las tropas enemigas y hazles morder el polvo. Su velocidad al sprint la hace perfecta para conquistar una bandera tras otra.
ARMAS: Dos sables láser.
PODERES: Lanzamiento de sable y atracción de la Fuerza
LA ENCONTRARÁS EN... Felucia, Palacio de Jabba.

EL TRUCO

1 Jugar en un mapa con un héroe o villano por tiempo ilimitado

Elige Acción Instantánea, luego selecciona los niveles en los que quieras jugar, pero no lances el juego todavía. Cambia las opciones a las siguientes: "mejor jugador: 1 punto", y el tiempo disponible de héroe a "siempre". Afrontarás cada uno de los mapas que hayas seleccionado en la piel de uno de los héroes o villanos disponibles en él y, aunque tu héroe muera, enseguida te lo volverán a asignar.

2 Encarnar a cualquier héroe en Mos Eisley

Ve a Acción instantánea, elige Mos Eisley como nivel y Asalto como modo de juego. Cuando la partida empiece, deberías poder elegir entre cualquier héroe o villano del juego y controlarlo sin límite de tiempo en este mapa.

FALCON 4.0
Allied Force

No digas que no te atrae este **reactor de combate**. Pero quizá **la dificultad** de la materia **te eche para atrás**. Es nuestra obligación ayudarte a **superar el miedo**. Empieza la cuenta atrás para tus excusas. **A volar**.

Creíamos que era imposible resumir las 700 páginas del manual en sólo dos, y lo es, pero con estos consejos básicos podrás volar y combatir en este gran simulador. La práctica ya corre de tu cuenta. ¡Ojo! Recuerda poner el interruptor con el rótulo Master Arm (en el panel principal, a la izquierda) en On antes de disparar o sólo eliminarás a algún pájaro despistado si colisionas con él.

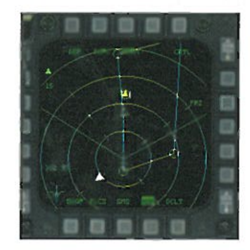


PRESENTADOR FRONTAL DE DATOS (HUD)

Es el cristal que tienes delante, donde se proyecta la información de vuelo. A la izquierda figura la velocidad, a la derecha la altura y, arriba o abajo, según el modo, tienes el rumbo. En el centro puedes ver una serie de barras, que indican si llevas el morro alto o bajo. Según el arma seleccionada, también verás información sobre la mejor forma de lanzarla. De especial importancia es el vector de dirección, un símbolo circular con dos cortas líneas horizontales y una vertical, porque te indica la trayectoria de tu avión, detalle muy útil a la hora de aterrizar. En la imagen la puedes ver sobre el número de la pista.



PANTALLA DE SITUACIÓN HORIZONTAL (HSD)



El HSD, que puedes ver en tu pantalla multifuncional derecha, es algo más que una especie de GPS. No sólo ves la ruta, sino que sobre ella aparecen las amenazas detectadas por tu RWR, los enemigos que has fijado con el radar y contra quién han disparado tus compañeros. Puedes graduar la distancia que quieres que muestre. Casi imprescindible para no perderte en cada misión e interesante para usar conjuntamente con algunas armas.

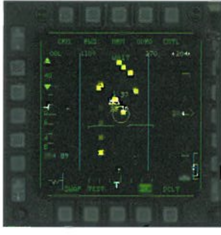
RECEPTOR DE ALERTAS DE RADAR (RWR)



En la parte superior izquierda del panel principal de la cabina, tienes una pequeña pantalla que te será vital para la supervivencia en combate. En ella aparecen los radares que te han detectado, a la vez que se escucha el sonido característico de cada uno de ellos. Si te disparan un misil guiado por radar, aquí podrás ver desde dónde lo han hecho y qué tipo de misil viene hacia ti. Puedes filtrar y dar prioridad a las distintas amenazas. La chuleta para acordarte de a qué radar pertenece cada señal la llevas encima, en un papel pegado a la rodilla.

RADAR AIRE-AIRE

Como buen simulador, en *Falcon 4.0* el radar es todo lo complejo que puede ser sin entrar en materia secreta. A la izquierda tienes una pantalla multifuncional con la información que tu AN/APG-68 recoge. Si ves un punto en la parte de abajo, es que está cerca, y si está arriba, lo tienes más lejos. Con la tecla F1 puedes cambiar entre los modos de radar.



En cuanto al combate más allá del alcance visual, el modo TWS sirve para bloquear varios blancos mientras sigues viendo la posición de otros ecos detectados. RWS hace lo mismo, pero sólo puede bloquear un blanco cada vez, aunque escanea mucho más espacio aéreo.

Para el combate cerrado, lo mejor es el modo ACM, que se activa con la tecla D, aunque se inicia con el radar apagado y hace falta pulsar el botón OVRD en la pantalla izquierda. El ACM tiene varios submodos y requiere probarlos un poco, pero viene a ser un modo automático que engancha cualquier objetivo que pase por delante de tus narices. Sobre todo ten cuidado con qué aviones fijas en tu radar, porque de entrada no se te indica si son amigos o enemigos. Si hay prisa en despejar en cielo de malos, mejor pregunta por radio al AWACS mediante la función "Declare". Sí, hay más modos de radar, pero no te íbamos a explicar los que se usan poco.

RADAR AIRE-TIERRA

Cuenta con tres modos. El modo GM es el mapa terrestre, en el que puedes ver todo lo que esté quieto en



tierra, sean edificios o vehículos parados. El modo GMT sólo detecta vehículos en movimiento, y el SEA está especializado en detectar barcos. Al igual que el radar aire-aire, permite aumentar su alcance con la tecla F4, reducirlo con F3, mover los cursores con las flechas del teclado (no las del numérico) y fijar un objetivo con la tecla 0.

AIM-120 AMRAAM

Cuando estés seguro de que un avión detectado por tu radar es enemigo, puedes fijarlo con la tecla 0 (del teclado numérico), y con la tecla M pasar al modo de combate de medio alcance, en el que el misil AIM-120 AMRAAM aparece seleccionado. Sería bueno que vieras en el HUD un cuadradito con el avión enemigo bloqueado en el radar. Si no lo ves, una línea que parte de la cruceta superior te indicará hacia dónde tienes que moverte. Con el AIM-120 seleccionado, en el HUD verás una escala a la derecha, con una flecha que la toca. Cuando la flecha señale el interior del rectángulo vertical, puedes disparar el misil. Tendrás más posibilidades de acertar cuanto más abajo esté la flecha en el momento del disparo. Una vez el misil esté de camino al objetivo que le has marcado, no selecciones otro aún; tienes que esperar a la cuenta atrás que se te indica con una A abajo a la derecha en el HUD. Cuando ésta llegue a cero, la A se convertirá en una T y el misil será autónomo, por lo que podrás cambiar de objetivo.



AIM-9 SIDEWINDER

A diferencia del guiado por radar AMRAAM, el Sidewinder es un misil guiado por calor. Por ello, éste es autónomo desde el momento en que lo disparas, aunque no tiene mucho alcance. Así, resulta adecuado para el combate cerrado, usándolo en combinación con el modo de radar ACM. Con el misil seleccionado, ves una escala de alcance a la derecha, similar a la que ves con el AMRAAM. La idea es la misma, pero cuando el avión enemigo esté dentro del alcance, además deberás esperar a



que el tono que escuchas, normalmente grave, se agudice. De esta forma, las probabilidades de impactar en el blanco serán mayores.

CAÑÓN

En el modo ACM, puedes derribar un avión con tu cañón Vulcan de 20mm si lo bloqueas con el radar de la siguiente manera: colocas el embudo móvil coincidiendo con las alas del objetivo y le disparas cuando el embudo, el avión, y la línea que corta el embudo coincidan. Es un poco difícil, pero tu cañón dispara tan rápido que parece un láser. El cañón también sirve para ataques al suelo, pero entonces debes seleccionarlo con la tecla Retroceso.



BOMBAS DE CAÍDA LIBRE

Hay decenas de tipos de armas de caída libre, y varias formas de lanzarlas. Por defecto se lanzan con el modo CCRP, en el que primero fijas un objetivo con el radar aire-tierra y tú sólo tienes que volar hacia él con el botón de lanzamiento pulsado. El ordenador lanza las bombas cuando cree conveniente. Pero



puedes hacerlo también sin radar y a ojo con el modo CCIP, que te mostramos en la imagen. Cuando selecciones la bomba con Retroceso, pulsa el botón indicado como CCRP en la pantalla derecha y luego pulsa el de CCIP. Darás allí donde apunte el círculo. Ideal para ataques a baja cota y en picado, pero para usar el CCIP a media altura, deberás dejar pulsado el botón de disparo hasta que la bomba caiga.

ARMAMENTO AIRE-TIERRA GUIADO

Ya sean bombas guiadas por láser o misiles AGM-65 Maverick, lo principal a tener en cuenta es que la pantalla de la derecha te muestra lo que ven los sensores, mientras que con los cursores mueves el radar hasta bloquear el objetivo, aunque opcionalmente puedes ignorar el radar y sólo confiar en lo que ven tus sensores. El Maverick requiere de cierta preparación previa; hay que poner en marcha los sistemas del misil (botón PWR OFF en la pantalla derecha) y quitar la pantalla protectora de cada cabezal (tecla U).

Tanto éstos como las bombas Paveway guiadas por láser tienen la dificultad de que debes acceder a su sensor para ver adónde apuntan. Esto se hace pulsando primero en el botón SMS de la pantalla derecha y luego en el botón TGP de la misma pantalla. Acertar con este tipo de armas nunca es fácil a la primera, pero con algo de práctica son casi infalibles.



COMBUSTIBLE



El F-16 quema queroseno que da gusto, por ello deberías estar atento a dos indicadores; uno es el "Fuel Flow", arriba a la derecha en el panel principal, que te hace saber si estás consumiendo mucho o poco. El otro es el indicador de combustible, situado en el panel derecho. Cuando el nivel baje de 1.000 libras, para casa sin rechistar o no llegas. Y a gran altura, que gastas menos.

BROTHERS IN ARMS:
EARNED IN BLOOD

Para utilizar los trucos, primero debes editar un archivo del juego llamado **eib.ini** (haz previamente una copia de seguridad de éste), que encontrarás en la carpeta **System** del directorio en el que hayas instalado el juego. Ábrelo con el Bloc de notas y busca la cabecera **[Engine.GameInfo]**. A continuación escribe la línea **bCheatsEnabled=True**. Busca la siguiente cabecera **[Engine.Console]** y cambia el valor de la línea **ConsoleKey=0** por **ConsoleKey=192**. Una vez hecho esto, despliega la consola durante el juego mediante la tecla **ñ**. Allí podrás escribir los códigos.



Ten en cuenta que cada vez que inicies el juego la línea **ConsoleKey=192** se reiniciará a su valor por defecto **ConsoleKey=0**, por lo que tendrás que volver a editar el archivo y sustituir de nuevo el 0 por un 192 cada vez que juegues.

god
Modo dios
fly
Volar y atravesar paredes
walk
Desactiva la orden "fly"
ghost
Te permite atravesar paredes
allammo
Toda la munición que puedas llevar
supersquad
Modo dios para tus hombres

Además, si introduces 2ndsquad como el nombre de tu perfil, desbloquearás todos los niveles y extras, tendrá munición infinita y un pelotón inmortal.

ROME: TOTAL WAR
BARBARIAN INVASION

Durante la partida, pulsa º (al lado del 1) para abrir la consola. A continuación escribe cualquiera de los siguientes trucos:

Bestbuy
Las unidades son un 10% más baratas
jericho
Las murallas se derrumban
add_money #
Añade # cantidad de dinero
add_population Y X
Añade más población (Y es el nombre de la ciudad y X la cantidad de habitantes)
auto_win attacker
El atacante gana automáticamente la siguiente batalla
auto_win defender
El defensor gana automáticamente la siguiente batalla
give_trait X Y
Le da una dote a un personaje con el nivel elegido (sustituir X por el nombre del personaje e Y por el nivel de la dote)
process_cq settlement
Finaliza la cola de construcción en una ciudad
list_traits
Lista de todas las habilidades
move_character Z X,Y
Mueve al personaje a una localización distinta (Z es el personaje y X e Y las nuevas coordenadas)
give_trait_points X Y
Da puntos a la habilidad de un personaje (sustituir X por el personaje e Y por los puntos)
invulnerable_X
El general es invulnerable en combate (sustituir X por el nombre)
date X
Cambiar la fecha (sustituir X por el año)
kill_character X
Matar a ese personaje (sustituir X por su nombre)
season X
Cambia la estación (sustituir X por summer para verano y winter para invierno
capture_settlement X
Captura la ciudad (sustituir X por el nombre)

ROLLERCOASTER TYCOON 3:
SALVAJE

Para introducir los códigos debes cambiar el nombre de cualquiera de los visitantes del parque y renombrarlo con alguno de los que te proponemos a continuación.

Chris Sawyer
Los visitantes aplauden y saltan
Make Me Sick
Los visitantes se vuelven locos
Atari
Los visitantes ríen
Mouse
Los visitantes miran al suelo
Frontier
Las montañas rusas no se rompen
Alvin Swazonegger
Consigues carteles enormes que anuncian películas
Rabbit
Los animales crían continuamente
Andrew Thomas
Disminuye la fricción en las vías
Guido Fawkes
Activa el editor avanzado de fuegos artificiales
ATITech
Todo el mundo se mueve rápidamente
John D Rockefeller
Aumenta tu dinero en 10.000





John Wardley
No hay límite de peso en las atracciones
D Lean
Abre el editor de rutas para la cámara aérea
Jonny Watts
Puedes ver el parque a través de los ojos del visitante que has renombrado

¿TE HAS PERDIDO ALGÚN NÚMERO DE PC LIFE?

Nº2



Nº3



Nº4



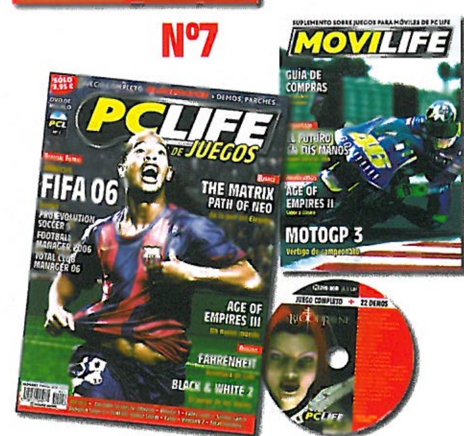
Nº5



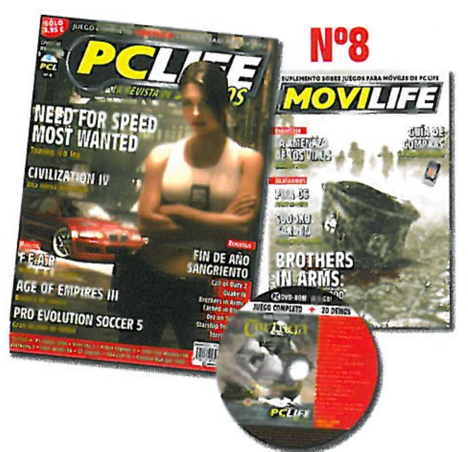
Nº6



Nº7



Nº8



Nº9



Nº10



Envíanos este cupón junto a **4,95 €** en sellos de correos dentro del sobre por cada ejemplar que desees y te haremos llegar la/s revista/s a tu domicilio. Los gastos de envío están incluidos.

Envíalo a PC Life. Muntaner, 462 -2º 1ª. 08006 Barcelona

PC Life 1 ☐ • PC Life 2 ☐ • PC Life 3 ☐ • PC Life 4 ☐ • PC Life 5 ☐ • PC Life 6 ☐ • PC Life 7 ☐ • PC Life 8 ☐ • PC Life 9 ☐ • PC Life 10 ☐

Nombre y apellidos ______________________________

____

Dirección ______________________________

____

Población ______________________________

C.P ______ Provincia ______________________________

Tel. ______ Fecha de nacimiento ______________________________

e-mail ______________________________

No se admiten fotocopias ni faxes, sólo originales.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. Los datos NO se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos o cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

LOS 4 FANTÁSTICOS



Cómo desbloquear las pantallas de torneo/arena:

Guardia Granny	Consigue 31 secretos F4
Arena de supervivencia segundo escenario Barge	Consigue 2 secretos F4
Arena de supervivencia tercer escenario Arena subterránea	Consigue 4 secretos F4
Arena de supervivencia cuarto escenario Tikal	Consigue 7 secretos F4
Arena de supervivencia quinto escenario Horas	Consigue 20 secretos F4
Arena de supervivencia sexto escenario Elevador	Consigue 25 secretos F4
Arena de supervivencia séptimo escenario Escudo	Consigue 28 secretos F4



Cómo desbloquear el material extra del juego:

Misión de bonificación Latveria 1	Pásate el juego en nivel Medio
Misión de bonificación Latveria 2	Pásate el juego en nivel Difícil
Dibujos de enemigos	Cómpralos en menú de mejoras por 1000 puntos
Dibujos de monstruos de final de nivel	Cómpralos en menú de mejoras por 1000 puntos
Bocetos de personajes	Cómpralo en menú de mejoras por 1000 puntos
Bocetos de Los 4 Fantásticos	Cómpralo en menú de mejoras por 1000 puntos
Paneles de Los 4 Fantásticos	Cómpralo en menú de mejoras por 1000 puntos
Portadas clásicas de Los 4 Fantásticos 1, 2, 3, 4, 5 y 6	Cómpralas en menú de mejoras por 2500 puntos cada una
Entrevista con Stan Lee 1	Recolecta 9 iconos F4
Entrevista con Stan Lee 2	Recolecta 13 iconos F4
Entrevista con el desarrollador 1	Recolecta 22 iconos F4
Entrevista con Stan Lee 3	Recolecta 26 iconos F4
Entrevista con Stan Lee 4	Recolecta 29 iconos F4
Entrevista con el desarrollador 2	Recolecta 33 iconos F4
Entrevista con Stan Lee 5	Recolecta 35 iconos F4
Entrevistas con Michael Chiklis, Loan Gruffudd, Zak Penn y Marty Signore, Chris Evans, Jessica Alba y Julian McMahon	Cómpralas en menú de mejoras por 5000 puntos cada una
Paneles de Los 4 Fantásticos 1, 2, 3, 4 y 5	Cómpralos en menú de mejoras por 2500 puntos cada uno

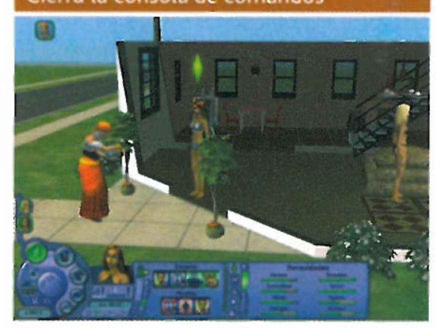




LOS SIMS 2: NOCTÁMBULOS

Para utilizar estos trucos debes abrir la consola de comandos. Para ello pulsa simultáneamente las teclas **Ctrl.** + **Mayúsculas** + **C**. A continuación puedes escribir uno de los siguientes códigos:

Help	Lista de trucos disponibles
Kaching	Obtienes 1.000 Simoleones
Motherlode	Obtienes 50.000 Simoleones
StretchSkeleton X	Modificar las proporciones de los sims (sustituir X pon un número distinto a 1)
Expand	Agranda la consola de comandos
Exit	Cierra la consola de comandos



WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR WINTER ASSAULT

En el menú de opciones del modo Escaramuza, comprueba que tienes seleccionado **Sí** en la opción "**Permitir trucos**". Durante el juego, pulsa **Ctrl.** + **Mayúsculas** + **ñ** para desplegar la consola e introduce cualquiera de los siguientes trucos.

cheat_power(X)	Conseguir energía (sustituir la X por la cantidad deseada)
cheat_requisition(X)	Conseguir requisas (sustituir la X por la cantidad deseada)
cheat_revealall	Revelar el mapa
taskbar_hide	Ocultar la interfaz
taskbar_show	Mostrar la interfaz
cls	Borrar el contenido de la consola
quit	Salir a Windows
cheat_killself	Suicidarse

ENCUESTA



Contesta nuestras preguntas y gana uno de los cien juegos que regalamos (ver páginas siguientes).

Nombre ______________________________

Dirección ______________________________

Población ______________________ CP __________

Provincia __________________ Teléfono __________________

E-mail: ______________________________

Edad: ____________ Sexo: ☐ H ☐ M

Estudios completados:

☐ E.G.B. ☐ E.S.O. ☐ F.P. ☐ B.U.P. ☐ Estudios universitarios

Situación actual:

☐ Estudio ☐ Trabajo ☐ En paro

Rellena esta encuesta y el cupón de datos personales en mayúsculas y envíalo a:

REVISTA PC LIFE
Editorial Aurum SL
C/ Muntaner 462- 2º 1ª, 08006 Barcelona

BASES DEL SORTEO

- Para participar en este sorteo, tu carta con la encuesta cumplimentada deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de marzo e indicar "Encuesta PC Life" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de marzo y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de abril.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer cu derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

¿Cómo descubriste PC Life?
☐ La vi en el quiosco
☐ Me la regalaron
☐ La vi anunciada en otra revista
☐ Me la recomendó un conocido
☐ A través de Internet
Otros..
....

¿Desde cuándo la lees?
☐ Desde el primer número
☐ Hace más de 6 meses
☐ Hace menos de 6 meses
☐ Es la primera vez

¿Cuántos números de la revista te has comprado?
☐ Todos ☐ De 5 a 10 ☐ De 1 a 4

¿De qué depende que la compres o no?
☐ La compro siempre o casi siempre
☐ De los contenidos
☐ Del juego completo
☐ De las demos
☐ De la portada
☐ De MoviLife
☐ De la competencia
☐ De cuándo llega al quiosco

¿Tienes problemas para encontrarla?
☐ Sí ☐ No ☐ A veces

¿Cuántas personas soléis leer el mismo ejemplar de PC Life?
☐ Sólo yo ☐ 2
☐ 3 ☐ 4 ☐ Más de 4

Puntúa los diferentes apartados de la revista en función de tus gustos (del 1 al 10) y señala qué secciones ampliarías (+),reducirías (-), eliminarías (x) o dejarías igual (=):

__ Editorial	+	-	x	=
__ Actualidad	+	-	x	=
__ Concursos	+	-	x	=
__ Reportaje	+	-	x	=
__ Avance	+	-	x	=
__ Análisis	+	-	x	=
__ Reediciones	+	-	x	=
__ Cátedra Virtual	+	-	x	=
__ Informe	+	-	x	=
__ Claves	+	-	x	=
__ Zona net	+	-	x	=
__ Bazar digital	+	-	x	=
__ Área retro	+	-	x	=
__ Protagonistas	+	-	x	=
__ Foro	+	-	x	=
__ DVD	+	-	x	=
__ Supl. MoviLife	+	-	x	=

Observaciones ....
....
....

La revista debería ser:
☐ Más rigurosa ☐ Más crítica
☐ Menos crítica ☐ Más técnica
☐ Menos técnica ☐ Está bien
Observaciones ....
....

¿Te interesarían contenidos sobre juegos para consolas?
☐ Sí ☐ No

Puntúa el DVD en función de tus gustos (del 1 al 10):

__ Juego completo
__ Demos
Observaciones ....
....
....

¿Qué géneros prefieres para el juego completo?
☐ Acción en primera persona
☐ Arcade
☐ Aventuras gráficas
☐ Aventuras de acción
☐ Carreras
☐ Deportes
☐ Estrategia en tiempo real
☐ Estrategia por turnos
☐ Plataformas
☐ Rol
☐ Simulación (aérea, naval, de trenes…)
☐ Simulación social
☐ Online

¿Es un inconveniente para ti que el juego completo esté en inglés?
☐ Sí ☐ No

La revista te sirve para:
☐ Estar informado sobre los juegos
☐ Decidir qué juegos comprar
☐ Estar informado sobre el hardware
☐ Jugar al juego completo
☐ Jugar a las demos

El diseño de la revista es:
☐ Muy bueno ☐ Bueno
☐ Regular ☐ Malo

¿Qué piensas sobre la relación calidad-precio de la revista?
☐ Muy buena ☐ Buena
☐ Regular ☐ Mala
☐ Muy mala

¿Cómo preferirías que fuese PC Life?
☐ Está bien así
☐ Más barata sin el DVD
☐ Más barata sin el juego completo
☐ Más barata con menos páginas
Observaciones ....
....
....

¿Compras alguna otra revista sobre videojuegos?
☐ Sí ☐ No
¿Cuál? ....
....

¿Utilizas Internet para informarte de los videojuegos?
☐ Sí ☐ No
¿Qué webs? ....
....
....

¿Con qué frecuencia juegas en el PC?
☐ Diariamente
☐ Varias veces por semana
☐ Varias veces al mes
☐ Muy de tanto en tanto

¿Con qué frecuencia compras juegos?
☐ Al menos uno al mes
☐ Al menos uno cada tres meses
☐ Al menos uno al año
☐ Nunca

¿El precio es para ti un factor disuasorio a la hora de comprar un juego?
☐ Sí ☐ No

¿Cuánto sueles pagar por cada juego?
☐ Menos de 10 € ☐ De 11 a 20 €
☐ De 21 a 30 € ☐ Más de 30 €

Señala qué géneros te interesan:
☐ Acción en primera persona
☐ Arcade
☐ Aventuras gráficas
☐ Aventuras de acción
☐ Carreras
☐ Deportes
☐ Estrategia en tiempo real
☐ Estrategia por turnos
☐ Plataformas
☐ Rol
☐ Simulación (aérea, naval, de trenes…)
☐ Simulación social
☐ Online

Además de PC, tienes o piensas comprarte en los próximos meses:
☐ Game Boy Advance ☐ Game Cube
☐ N-Gage ☐ Nintendo DS
☐ PlayStation 2 ☐ PSP
☐ Xbox ☐ Xbox 360
☐ No tengo consola
Otras ....
....

¿Cuáles son las características técnicas de tu PC?
☐ Procesador: .... MHz
☐ Memoria: .... MB de RAM
☐ Tarjeta gráfica: .... MB
☐ Lector de DVD en el PC ☐ Sí ☐ No

¿Dispones de acceso a Internet?
☐ Sí, en casa ☐ No
☐ Sí, en otro sitio.
¿Dónde? ....
....

¿Qué tipo de conexión tienes?
☐ Módem ☐ RDSI
☐ ADSL ☐ Cable

¿Juegas en Internet?
☐ Sí
☐ Sí, a juegos con cuota mensual
☐ No

¿Comprarías juegos a través de Internet?
☐ Sí ☐ No

¿Tienes teléfono móvil?
☐ Sí ☐ No
¿Qué modelo? ....
....
¿Con qué operador? ....
....

¿Juegas en el teléfono móvil?
☐ Sí ☐ No

En las siguientes dos páginas encontrarás un listado de juegos. Indica por orden de preferencia cuáles prefieres ganar: ....

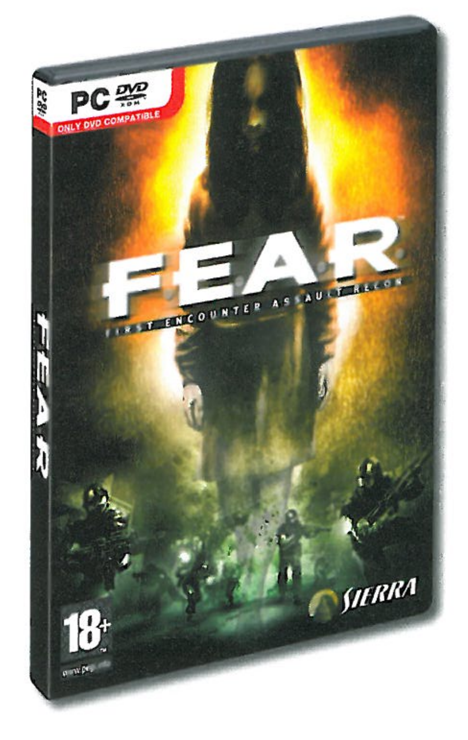
¡RESPONDE LA ENCUESTA Y CONSIGUE UNO

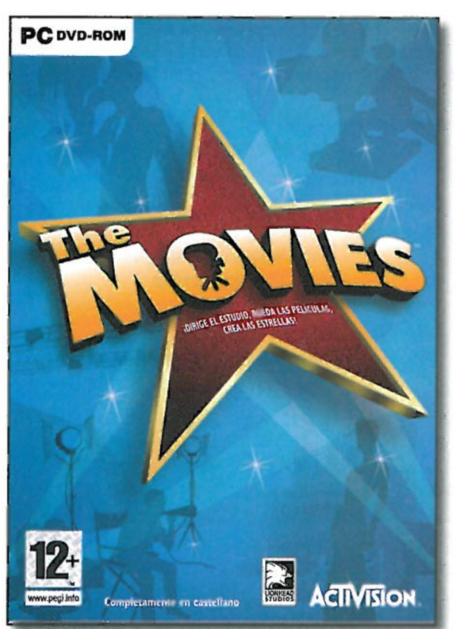
Ya **casi hemos cumplido un año** en esta nueva etapa. La mejor manera de festejar este casi aniversario es ofreciéndote un **sorteo con** una jugosa selección de títulos, concretamente **lo mejorcito de cada género**. A cambio sólo te pedimos que rellenes una sencilla encuesta. El objetivo es continuar siendo tu revista favorita.

10 F.E.A.R.

ACCIÓN

Únete al equipo F.E.A.R., un grupo militar de asalto experto en sucesos paranormales. Tensión asegurada en un sobresaliente título de gráficos demoledores.

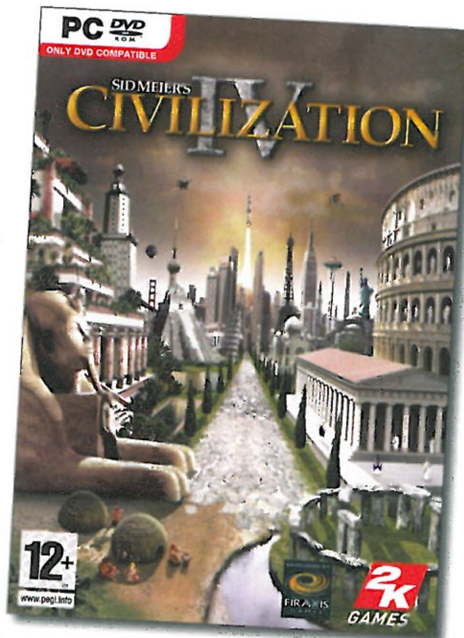




10 THE MOVIES

ESTRATEGIA

Si estás harto de tanta película de diseño, ahora tienes la oportunidad de montar tu propio estudio de cine con el mejor juego de gestión de los últimos tiempos.



10 CIVILIZATION IV

ESTRATEGIA

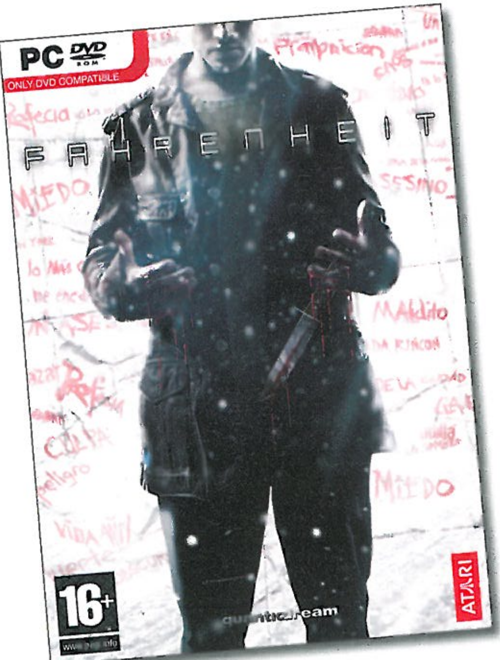
Estrategia por turnos en la que cada partida es diferente. Para muchos, la mejor entrega de esta saga ya mítica. Ahora en 3D y con el sello inconfundible de Sid Meier.



10 FAHRENHEIT

AVENTURAS

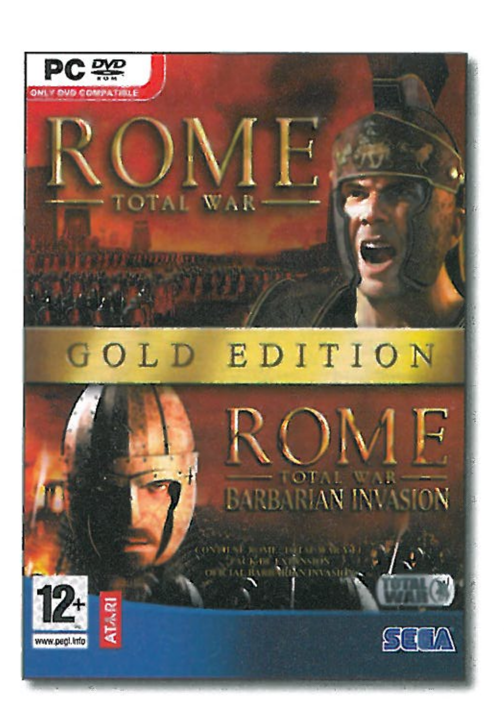
Todo un referente del género y un buen ejemplo de cómo deben ser las aventuras del futuro. Diálogos con chispa, una trama digna del mejor cine policíaco y una jugabilidad innovadora.



10 ROME: TOTAL WAR GOLD EDITION

ESTRATEGIA

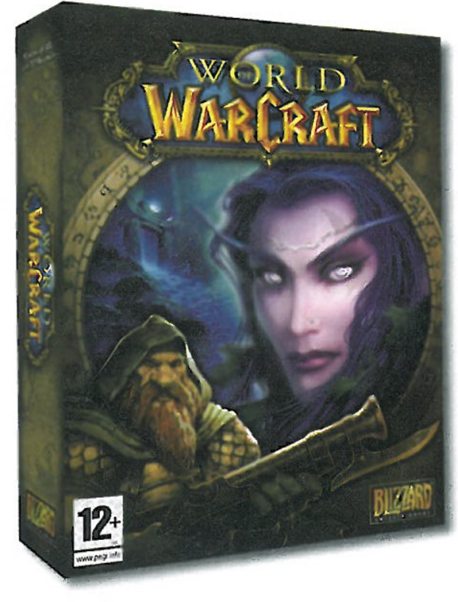
Original y expansión en un lote imprescindible para los amantes de la planificación y las batallas multitudinarias.

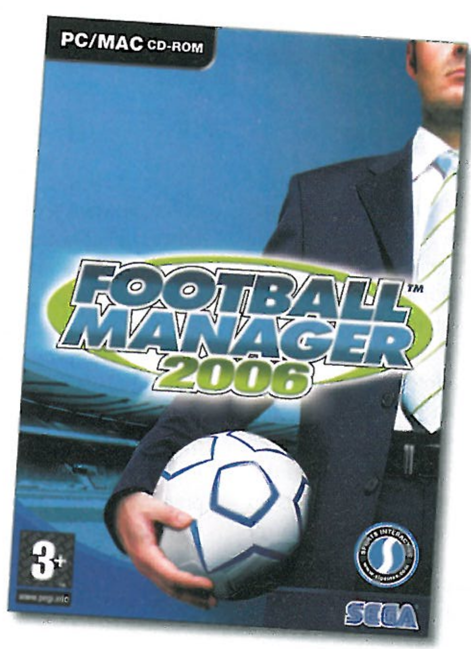


DE LOS MEJORES JUEGOS DEL MOMENTO!

10
WORLD OF WARCRAFT
ONLINE

El juego de rol online masivo más popular en el mundo. Y es que el universo Warcraft parece no conocer límites. Su único defecto, que te deje sin vida social.



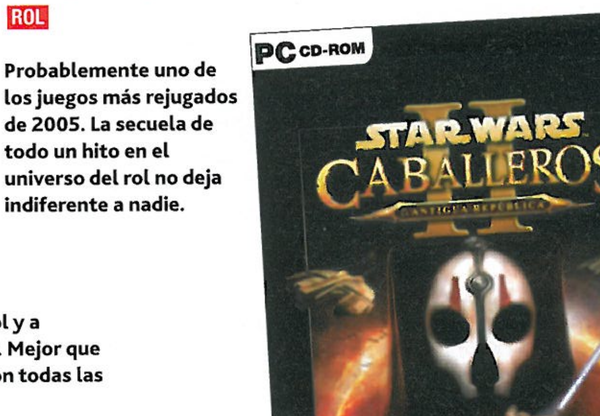


10
FOOTBALL MANAGER 2006
DEPORTES

Cualquier entrenador que sueñe con la Primera División debería pasar unas horas ante este gestor de fútbol. Completo, variado, casi perfecto.

10
STAR WARS: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
ROL

Probablemente uno de los juegos más rejugados de 2005. La secuela de todo un hito en el universo del rol no deja indiferente a nadie.



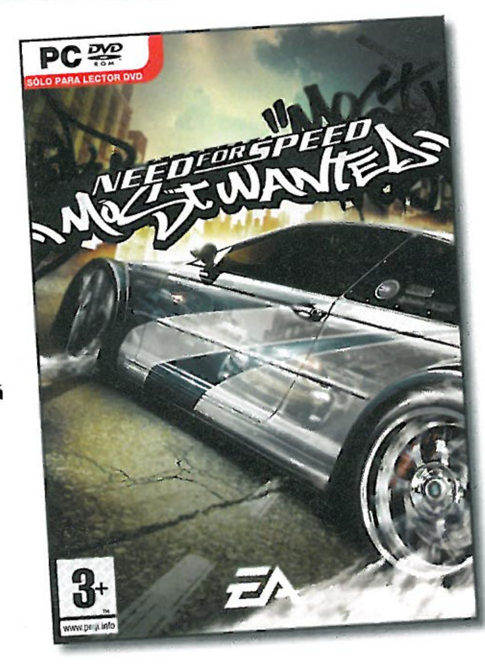


10
FIFA 06
DEPORTES

Cuatro letras con sabor a fútbol y a entretenimiento sin cortapisas. Mejor que el anterior, que no es poco, y con todas las licencias habidas y por haber.

10
NEED FOR SPEED: MOST WANTED
CARRERAS

Aunque no sepas montar ni una bicicleta, te enganchará desde el primer acelerón. Tuning de élite en carreras



CON LA COLABORACIÓN DE:







Nuevos oponentes

RF Online ROL

Será a partir de marzo. Codemasters distribuirá en nuestro país la versión localizada para Europa de *Rising Force Online*, un nuevo multijugador masivo online que combina fantasía heroica y tecnología futurista con espectaculares resultados. Desarrollado por CRC, el juego ha acaparado desde su lanzamiento el interés de más de un millón de jugadores en Asia. Las expectativas son enormes entre los devotos de los mundos persistentes en Europa, y ha sido votado "el juego de rol online masivo más esperado" por los visitantes del conocido portal mmorpg.com.

En *RF Online* el jugador participará en un enfrentamiento épico por la supremacía de la galaxia Novus. Los contendientes serán las tres razas protagonistas: el Accretia Empire, despiadados cyborgs dotados de avanzada tecnología; la Holly Alliance Cora, raza de místicos capaces de invocar poderosos espíritus en plena batalla, y la Bellato Union, preparados para montar enormes *mechas* de combate dotados de potente armamento.


El juego cuenta con unos gráficos muy estilizados y atractivos.


La variedad de armamento y equipo es enorme.

Más grande y sin cuotas

Guild War: Factions ROL

Patrick Wyatt, cofundador de AneraNet, no cabe en sí de emoción: "*Factions* supone un gran paso para la evolución del juego y creo que los jugadores se van a quedar sorprendidos con las novedades que incluirá". Tras el éxito de *Guild Wars* (más de un millón de copias vendidas en Norteamérica y Europa gracias a la ausencia de cuotas mensuales), no podía faltar una expansión, así que esta primavera llegará *Factions*, destinada a atrapar a nuevos usuarios y a reenganchar a aquellos que tras alcanzar el nivel 20 se consumen de aburrimiento.

Factions incluirá dos nuevas clases de personaje (un sigiloso asesino y un ritualista capaz de invocar todo tipo de espíritus para que luchen a su lado), más de 300 nuevas habilidades (150 son para las profesiones de siempre y otras 150 para el asesino y el ritualista), 50 escenarios adicionales, gran cantidad de nuevos enemigos así como nuevas salas de clan y arenas PvP (jugador contra jugador) mucho más variadas.


***Guild Wars* permite combinar dos profesiones distintas desde el principio.**


***Factions* llegará completamente localizado a nuestro idioma.**



Amo del universo

Archlord ROL

Desarrollado por la compañía coreana NHN Games, *Archlord* ofrecerá una premisa única al usuario: la oportunidad de convertirse en el gobernante supremo de este mundo online. Mediante una interminable trama de traiciones, pactos y conquistas, cada mes un jugador tomará el control y podrá sembrar el terror entre sus enemigos. David Solari, Director de Codemasters Online Gaming, declara: "*Archlord* es una adquisición muy importante para Codemasters. NHN Games ha creado un mundo espectacular, además de establecer un objetivo de juego inédito hasta el momento. Nunca antes en un juego online masivo los jugadores han tenido que competir por el control directo del mundo en el que transcurre el juego". Prevemos bofetadas.

Archlord incluirá, además, uno de los sistemas de combate más innovadores y originales para el apartado jugador contra jugador, utilizando amplias áreas de combate y campos de batalla específicos para cada facción. Este sistema hará posible que los usuarios puedan participar en enfrentamientos masivos.

EN POCAS PALABRAS

GUERRA GRATUITA

Bueno, bonito y barato. Curtidos en el arte de clonar videojuegos occidentales de éxito, los desarrolladores de Dream Execution han puesto en su punto de mira el excelentísimo *Battlefield 2*. El resultado es *WarRock* (www.warrock.net) un videojuego multijugador completamente gratuito que sorprende por la calidad de sus gráficos, la variedad de armas modernas y la conducción de vehículos. Además, incluye un sistema de clasificación global en el que comparar las habilidades de cada jugador.



POR LA GLORIA DE ROMA

Gods & Heroes: Rome Rising es el nuevo y ambicioso juego de rol multijugador masivo de Perpetual Entertainment, desarrolladora norteamericana que cuenta entre sus filas con Stieg Hedlund, el respetadísimo diseñador jefe de *Diablo II*. Ambientado en la Roma mitológica del año 300 a.c., el juego te pondrá al frente de un escuadrón formado por arqueros, sacerdotes, gladiadores y criaturas místicas que deberás entrenar y alimentar para enfrentarte a cartagineses, galos, bárbaros y demás enemigos de Roma.



CLANES, TRIBUS Y COFRADÍAS

CLAN SQUAD3V

Lo forman 28 miembros y la única norma que rige el clan Squad3V es "jugar limpio y respetuoso". La verdad es que se les da muy bien: en ocho años han acumulado 12 premios en las más prestigiosas competiciones online. En la actualidad sólo tienen ojos para *Battlefield 2*, aunque su currículum incluye títulos como *Counter Strike* o *Delta Force: Black Hawk Down*. Por cierto, buscan patrocinador.

www.squad3v.com

CLAN FZ

Sus ocho miembros se conocieron y crearon el clan en un ciber llamado FaST ZoNe y, aunque dicho local desapareció, ellos siguen al pie del cañón "para que su nombre no caiga en el olvido". Todos son muy amigos, se respetan mutuamente y quedan a menudo con el objetivo de pasar un buen rato y perfeccionar sus habilidades de combate con *Counter Strike*. Por cierto: aborrecen a los jugadores que utilizan trucos.

www.fz-clan.com

CLAN [SCA]



Otros que también invierten su tiempo libre en el absorbente *Battlefield 2*. De momento no disponen de servidor propio, porque les sale por un ojo de la cara, pero una vez alcancen la cifra mágica de doce miembros piensan alquilar uno. Poco les falta, de momento son diez y tienen las puertas del clan abiertas de par en par de cara a futuras incorporaciones. A los recién llegados sólo les exigen una cosa: que sean respetuosos con las normas del clan.

www.bfsca.com

Esta sección es vuestra. Si formas parte de algún clan o grupo de juego on line y quieres darlo a conocer, envíanos vuestro logo y un pequeño texto sobre el clan a pclife@ed-aurum.com.

AVANCE

GÉNERO: Rol/Acción • DESARROLLADOR: Turbine Entertainment • EDITOR: Atari • DISPONIBLE: Marzo

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

Stormreach

Que se abran las murallas de par en par, **que los dragones sobrevuelen** tu bloque de pisos y el de tu suegra. **Arranca la fiesta** para los roleros de pro. *Dragones y Mazmorras*, uno de los decanos del género, contará por fin **con una versión online**.



"Guerrera nivel 5 busca grupo. Buenas referencias. Mejores medidas".



La pantalla de inventario será sencilla e intuitiva, como debe ser.



Como ya es habitual, la gente nos irá encargando todo tipo de tareas.

POR A. SALAS

Hasta la fecha, quienes querían sumergirse en un mundo persistente basado en las reglas de *Dungeons & Dragons* sólo tenían una salida posible: jugar a un módulo de *Neverwinter Nights* en modo online. Realmente hay muchos y de gran calidad, como *Layonara Online* o el ya desaparecido *Stormplay*, pero no están preparados para hospedar un mundo de grandes dimensiones y su número de jugadores suele tener un tope poco elevado. Además, su estructura acostumbra a diferir bastante de lo que podrías encontrar en *Guild Wars*, por poner un ejemplo. No es de extrañar, pues, que los roleros de pro hayan estado esperando como agua de mayo un juego de rol online masivo multijugador de los de verdad ambientado en el universo ideado por Wizards of the Coast.

Nosotros ya hemos podido dar nuestros primeros pasos por Stormreach, una ciudad actualmente segura y próspera, pero que puede ver amenazada su existencia. En ella se darán cita todos los aventureros con suficientes agallas como para enfrentarse a los peligros que aguardan más allá de las puertas de la gran urbe. Aventureros, modestia aparte, como nosotros, que ya nos hemos adentrado en las profundas mazmorras repletas de monstruos y tesoros por descubrir.

ESPALDA CON ESPALDA

Seguramente, lo primero que querrás saber es qué línea pretende seguir *D&D Online*. Pues bien, el sistema de juego se parecerá más al de *Guild Wars* que al de *World*



Las opciones de caracterización serán realmente completas.



A estos chuchos no parece gustarles nuestra buena presencia.



Por supuesto, puedes esperar encontrarte con todo tipo de criaturas.



Ah, los *beholders*. Está claro que no podían faltar en *D&D Online*.

LOS GRANDES AUSENTES



Como sabes, al empezar tu aventura deberás elegir raza y clase. Sin embargo, los veteranos de *D&D* constatarán que se han eliminado dos clases principales del listado, ofreciendo un total de nueve en lugar de once. Las clases eliminadas han sido el monje y el druida. Sin embargo, Turbine se ha comprometido a añadirlas más adelante, aunque desconocemos si será a través de alguna actualización o si deberemos esperar la salida de una más que probable expansión. Esperemos que sea la primera opción y que la segunda quede reservada para traernos, por ejemplo, las clases especiales, como el asesino, el paladín oscuro o el maestro de armas.

of WarCraft, en el sentido que habrá zonas comunes desde las que partir hacia la aventura dentro de áreas cerradas, también llamadas mazmorras Dicho de otro modo, todos los jugadores podrán verse las caras en Stormreach, la ciudad común para todos los aventureros, pero una vez formen un grupo y entren en una mazmorra quedarán aislados del resto de personajes. La única compañía que encontrarán será la de los enemigos que habiten la estancia.

D&D Online está muy orientado hacia el juego cooperativo y deja de lado los duelos entre jugadores

Los amantes del combate jugador contra jugador no van a encontrar lo que buscan en este título. Y es que *D&D Online* estará claramente orientado hacia el juego cooperativo y dejará de lado, al menos de momento, los duelos entre jugadores para centrarse en el modo jugador contra entorno.

Por lo demás, el juego será muy similar en su estructura a cualquier otro título de rol online, aunque aplicando las particularidades propias del universo *D&D*. Empezarás tu aventura eligiendo la raza y clase de tu personaje. Además, podrás personalizarlo a tu gusto mediante un editor muy completo. Por supuesto, y como manda la tradición, deberás asignar tus puntos de habilidad, ajustar tus estadísticas iniciales y elegir las dotes que prefieras. Cualquiera que haya jugado a *Neverwinter Nights* lo tendrá chupado, pero los primerizos se verán respaldados por toda una serie de directrices y consejos muy explicativos.

Buscando la acción

Ya en Stormreach verás que hay mucho por hacer. Las clásicas tareas que te irán encargando sus múltiples habitantes te llevarán a un sinfín de inframundos. Tareas por las que recibirás, cómo no, experiencia y recompensas varias. Hay que remarcar que, al contrario que en otros títulos similares, aquí sólo ganarás experiencia por la misión en sí y no por cada enemigo que liquides.

Esto hará que los jugadores aumenten de nivel según los retos que hayan superado, y no por las horas que se hayan pasado matando bichos en cierto lugar. Dicho de otro modo, el rol de toda la vida se impondrá a la acción rápida y desenfrenada presente en otros títulos.

Por último, sobra decir que los gráficos ayudarán mucho a que la experiencia alcance cotas épicas. Hemos podido comprobar que todos los escenarios han sido recreados con múltiples detalles y de una forma muy acertada. También nos ha llamado mucho la atención el hecho de que una voz en off, que vendría a ser la del master que lleva nuestra partida, haga comentarios relacionados con lo que vemos o encontramos a nuestro paso. Sin duda, algo que muchos agradecerán al hacerles sentir como en una partida de las de antaño.



Lo esencial

A SEGUIR... Se ha conseguido una inmersión total en el mundo de *D&D*. Amén de unos gráficos impresionantes, destaca la adaptación de las reglas.

A MEJORAR... Algunos problemas técnicos y fallos puntuales de la fase beta, como los de las cuentas de usuario, que deberían solucionarse.

PLANETA MOD

Los mods más populares

Desde que llegamos a un acuerdo con los Reyes Magos, tenemos cubiertas las reservas de mods nuevos. Fíjate, ¡si hasta nos han traído *Vampire Bloodlines* traducido íntegramente al castellano!

ACCIÓN

Pos.	Tendencia	Mod / Juego	Valoración
1	▲	SSF Realism Mod SWAT 4	★★★★★
2	▼	Lost Coast Half-Life 2	★★★★★
3	▲	Weapons of Destruction Quake 4	★★★★★
4	▲	AW7 Postal 2	★★★★★
5	▲	Codename Eagle: Legends Battlefield 2	★★★★★
6	▼	Metastasis Half-Life 2	★★★★★
7	►	Heat of Battle Call of Duty	★★★★☆
8	▼	Tremulous Quake III: Arena	★★★★☆
9	▼	Kung-Fu Mod 3.0 Max Payne	★★★★☆
10	▲	Enhanced Military Zone Doom III	★★★★☆
11	▲	Back to Kosovo Ghost Recon	★★★★☆
12	►	Killing Floor Unreal Tournament 2004	★★★☆☆
13	▲	Combine Destiny Half-Life 2	★★★☆☆
14	▲	Skaarj Fest Unreal Tournament 2004	★★★☆☆
15	▲	Enemy Territory: Fortress Enemy Territory	★★★☆☆

ROL

Pos.	Tendencia	Mod / Juego	Valoración
1	▲	Bloodlines Español Vampire The Masquerade: Bloodlines	★★★★★
2	▼	Layonara Online Neverwinter Nights	★★★★☆
3	▲	Copperhead: Retaliation Dungeon Siege	★★★★☆
4	►	Dungeon Doom Doom 3	★★★★☆
5	▼	Survivor Fallout 2	★★★☆☆

ESTRATEGIA

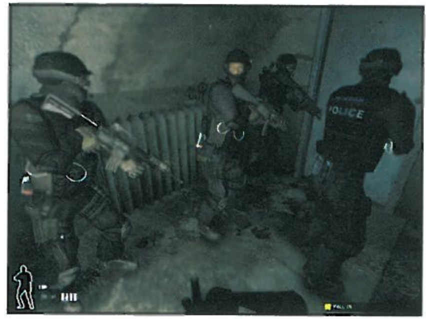
Pos.	Tendencia	Mod / Juego	Valoración
1	▲	Berts Combined Mod The Movies	★★★★★
2	▲	Tiberian Sun Retro Command & Conquer: Tiberian Sun	★★★★★
3	▼	Half-Scale Mod Warhammer 40,000: Dawn of War	★★★★☆
4	▼	Rome Total Realism Rome: Total War	★★★★☆
5	▲	Warzone Sudden Strike II	★★★★☆

MOD DEL MES

■ **GÉNERO:** Acción ■ **JUEGO:** SWAT 4 ■ **WEB:** www.sheriffsdpt.com

SHERIFF SPECIAL FORCES: REALISM MOD

Superando la ficción



Tus compañeros se comportan de una forma más realista que antes.

Nos invade una sensación de *déjà vu*. Y es que cuando jugábamos a *SWAT 3* hace ya unos cuantos años nos encontramos con una situación parecida a la que vivimos ahora. Imperaba la creencia de que no había mejor juego de acción táctica posible, y que lo del realismo era innecesario. La sangre era casi inexistente, el arsenal quedaba bastante limitado...

Y fue entonces cuando ciertos clanes se pusieron manos a la obra para crear modificaciones que dotaban al título de lo que siempre había faltado. Así fue como nacieron mods tan populares como *Chimera*, que añadía una nueva dimensión a *SWAT 3* y llegó a convertirse en casi imprescindible, tanto en modo online como en modo campaña. Con *SWAT 4* se repite la historia y, como era de esperar, han comenzado a surgir mods que intentan darle ese toque de realismo tan demandado. El protagonista de este mes es uno de ellos, y te aseguramos que supera con creces a la mayoría con esta nueva versión que incorpora numerosos y suculentos cambios.

Arsenal perfecto

No esperes encontrar un simple puñado de nuevos uniformes y armas para equipar a tus soldados urbanos. Hay mucho más. Los principales son los referidos al arsenal, con armas que ahora tendrán una cadencia de fuego más acorde con la real. El comportamiento de cada bala según su calibre o tipo (de punta hueca o con chaqueta metálica) se ha tenido muy en cuenta y el retroceso de las armas se ha modificado también. Incluso las granadas cegadoras, o *flashbangs*, se han rediseñado para que la explosión pueda herir o incluso matar a un individuo sin blindaje que esté lo suficientemente cerca de ella. Lo mismo sucede con las cargas de demolición, ahora mucho más potentes y capaces de aturdir o hacer daño a quien esté lo suficientemente arrimado a la puerta. Además, las armas primarias pueden seleccionarse como secundarias, y viceversa.

Las animaciones también han experimentado algún que otro cambio, especialmente las de los heridos o muertos, que ahora son menos mecánicas y artificiales.

En fin, nos falta espacio para contarte todas las novedades que trae este mod que ya ha pasado a ser un viejo conocido. Sólo podemos decirte que merece la pena instalarlo y probar sus nuevas funciones. Si tenías *SWAT 4* aparcado en el estante del polvo perenne, éste es el momento de darle otra oportunidad.

★★★★★



Los sospechosos siguen siendo duros de pelar. ¡A por ellos!

▮ GÉNERO: Estrategia ▮ JUEGO: The Movies ▮ WEB: mw.themoviesreview.com/modules

BERTS COMBINED MOD

Rehaciendo el séptimo arte

Hasta ahora no han proliferado demasiado los mods de *The Movies*. Además, los que se realizan añaden bien poco. Con honrosas excepciones que van algo más allá. Tal es el caso de *Berts Combined Mod*, que, a diferencia de muchos de sus hermanos, retoca unos cuantos aspectos del juego. Eso sí, te advertimos que no es para iniciados, ya que su principal baza es el considerable aumento de personal.

¿Qué quiere decir esto? Pues que ahora siempre vendrá más gente, mucha más, a hacer cola para pedir trabajo en tu estudio. Si siempre te has quejado, como muchos usuarios, de que te faltan empleados, toma dos tazas. Evidentemente deberás saber manejarlos y tener en cuenta que la cantidad de basura puede aumentar hasta un 25 por ciento.



Tendrás cada vez a más gente haciendo cola a tus puertas.

Como contrapartida, contarás con baños con capacidad para 80 personas en lugar de las 50 habituales, así como equipos de rodaje que podrán empezar con una experiencia variable y una capacidad de aprendizaje mucho más rápida. En conjunto, tu estudio tendrá mucha más vida de la que hayas podido ver hasta ahora. ¿Serás capaz de controlarlos a todos?

★★★★★

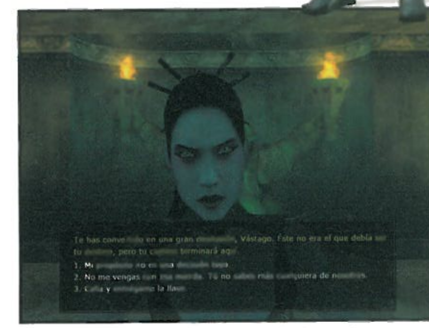
▮ GÉNERO: Rol ▮ JUEGO: Vampire The Masquerade: Bloodlines ▮ WEB: www.clandlan.net

BLOODLINES ESPAÑOL

Sangre latina

Los aficionados a *Vampire: Bloodlines*, el popular título de rol ambientado en el juego de papel y lápiz *Vampiro: La Mascarada*, están de enhorabuena. Si alguna carencia se hizo notar en este título, aparte de algún que otro bug que se subsanó con la aplicación de un parche, fue la ausencia de una versión en nuestro idioma. El juego era y sigue siendo sobresaliente, sí, pero disfrutar de su experiencia era harto difícil si no tenías un buen nivel de inglés, ya que tanto las voces como los textos estaban en la lengua de Paul Auster.

Por suerte para la comunidad española, el Clan Dlan ha trabajado muy duro para conseguir sacar adelante una traducción íntegra de gran calidad y perfectamente adaptada. Para conseguirla sólo tienes que visitar su página y dirigirte a uno de los enlaces que han puesto a disposición del público. El archivo pesa poco más de 33 MB y es un simple ejecutable. Vaya, que instalarlo no podía ser más sencillo. Si en su día no te atreviste con esta joya por culpa del idioma, aprovecha esta ocasión.



La traducción es perfecta. El Clan Dlan obtendrá la eterna gratitud de muchos.

★★★★★

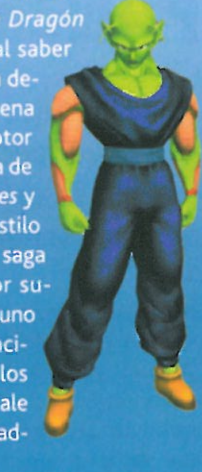


EN POCAS PALABRAS

PLANETA MOD

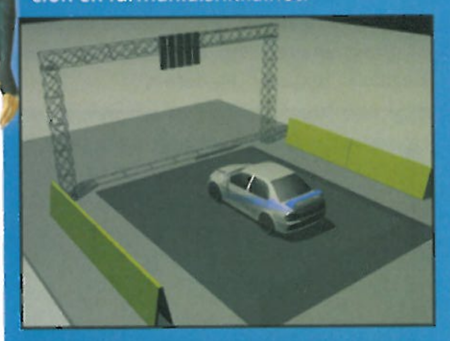
Songoku en Source

Los fans de *Bola de Dragón* estarán encantados al saber que existe un mod en desarrollo, y con muy buena pinta, basado en el motor de *Half-Life 2*. Se trata de *Dragonball: Adventures* y nos propone jugar al estilo rol a través de toda la saga *Bola de Dragón Z*. Por supuesto, no faltará ninguno de los personajes principales y estarán todos los ataques incluidos. Échale un vistazo en www.dbadventures.net.



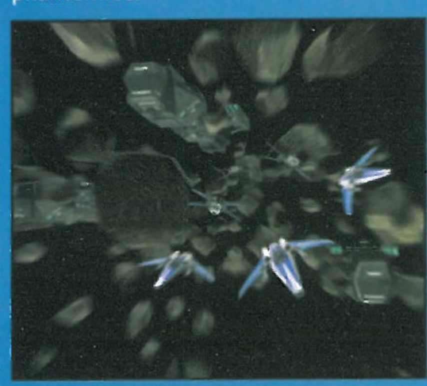
Pequeños pero matones

Far Cry ya contaba con la opción de conducir vehículos, pues imagínate centrarte únicamente en este aspecto del juego, y con coches de juguete que hacen carreras por la mesa de la cocina. Ése es precisamente el alma de *Far Mania*, un mod sin muchas pretensiones pero que asegura grandes dosis de diversión. Más información en farmania.shilka.net.



Guerra para rato

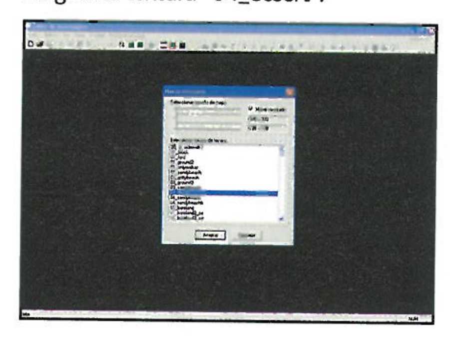
Huelga decir que la antigüedad de un juego no le resta puntos a la hora de hacer un buen mod. *The Blue Phantom Project* toma buena nota de esto y se apoya en el longevo *X-Wing Alliance* para crear una conversión con ocho nuevas campañas, diez nuevas naves pilotables y muchas batallas épicas que librar. Si quieres más información, visita su web: www.bluephantom.de.



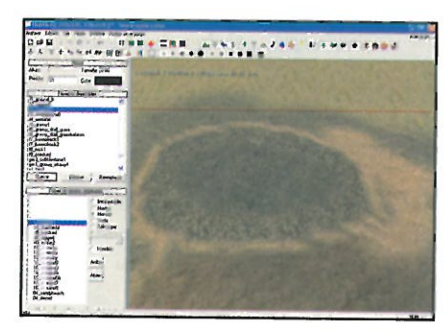
Cómo diseñar un mapa en...
PANZERS II (I)

Ay, pillín, hace nada que tienes *Panzers II* y la campaña **se te ha quedado corta**. Es que eres insaciable, pero no te preocupes, **estás en la página correcta**. Con unas simples directrices, podrás **diseñar tus propios escenarios**. Preparemos el terreno.

1 Lo primero es crear un mapa nuevo. Para ello sólo has de hacer clic en "Archivo" y seleccionar "Nuevo". Entonces aparecerá un recuadro en el que deberás introducir las dimensiones del escenario que vayas a crear. Tienes la opción de hacerlo cuadrado activando la casilla correspondiente y, si lo haces, la resolución del mapa se adaptará automáticamente al tamaño que tú le impongas. Para empezar quizás sea la mejor opción, y dado que aquí solo explicaremos las opciones básicas, por nuestra parte empezaremos con un mapa bastante pequeño, de 320 x 128. Sin embargo, cuando crees el tuyo podrás hacerlo con tamaño de hasta 1.024 x 832. Deberás elegir también un tipo de terreno primario de acuerdo con el tipo de escenario que quieras recrear. En este caso hemos elegido la textura "04_desert".



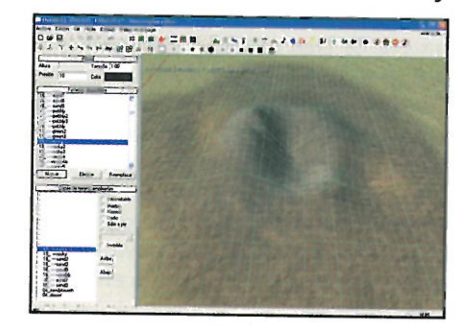
2 No te asustes ante la cantidad de comandos y botones que desfilarán ante tus ojos. Por ahora quédate con la copla de la columna que aparece en la banda izquierda y que representa los tipos de terreno. Ésta será tu herramienta para modificar el tipo de suelo que tienes ahora, y que está compuesto por una sola textura. Si le quieres dar más vida a este mapa convendría hacerlo más variado. Lo conseguirás añadiendo texturas al recuadro de "Capas de terreno empleadas" de la parte inferior. Hacerlo es tan simple como seleccionar una capa de la lista y hacer clic en "Nuevo". Verás cómo se añade a la cola. Si sabes inglés, las texturas indican bastante bien el tipo de terreno que representan. Sea como sea nunca está de más que lo primero que hagas sea probarlas in situ para ver cuáles son las que más se adaptan a tus necesidades. Aquí, dado que vamos a



editar un entorno desértico, hemos seleccionado las capas que hacían referencia a la arena o al desierto, pero puedes combinar varios tipos para crear zonas de transición. Y por supuesto, puedes elegir ciertas texturas para crear caminos, carreteras o hasta el suelo de bases militares fijas.

3 Para aplicar estas texturas sólo has de seleccionar una de la columna de la izquierda y "Pintar" el terreno con ella. Si quieres aumentar o disminuir el tamaño del pincel, pulsa la tecla "Mayúsculas" y el botón derecho del ratón mientras lo mueves y alcanzas el tamaño deseado. Otro consejo a tener en cuenta es que a la hora de crear terrenos, sobre todo cuando vayas a crear irregularidades en él, actives el modo "Sólido+Perfil 3D" en la barra de herramientas (está representado por una cuadrícula). Las opciones de modificación del terreno están bajo la barra de herramientas.

4 Crea elevaciones y depresiones del terreno del tamaño que tú quieras, así como salientes en la tierra usando los botones correspondientes, sobre la barra de texturas. Puedes ver el tipo de acción de cada botón poniendo el cursor sobre él. Aparte de esto, es posible seleccionar al azar el terreno, de forma que no quede totalmente plano en las zonas llanas y

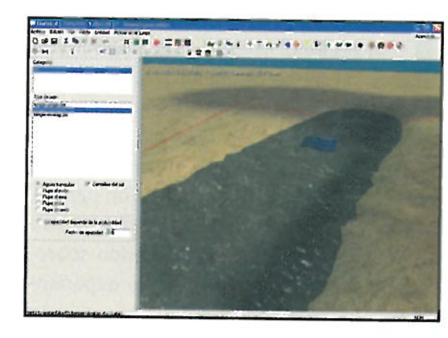


tengan cierto relieve. Si te equivocas en cualquier momento, ya sea en este proceso o en cualquier otro, haz clic en el botón "Deshacer", o clic derecho y "Deshacer" en el menú desplegable.

5 Hora de crear ríos, lagos u oasis. Primero deberás formar una depresión en el terreno que sea el continente del agua. Si no lo haces, todo el mapa quedará inundado cuando introduzcas el elemento líquido. Una vez tengas diseñado el lecho del río o la depresión que formará el lago, ve al botón "Emplazamiento de lagos y ríos" (los ríos, por cierto, tienen un sencillo editor propio) y haz clic sobre el lugar por donde ha de ir el agua. Toda la zona quedará rellena.

6 Ahora selecciona el icono azul que habrá aparecido donde has hecho clic. A la izquierda tienes varias opciones. Marcando la de "La opacidad depende de la profundidad" harás que el agua se vea más clara u oscura según la profundidad de la depresión. Puedes modificarlo tú mismo, y lo mejor es que experimentes hasta encontrar la combinación que mejor te parezca. Normalmente, los mares tendrán más opacidad que los ríos o lagos.

7 Del mismo modo, puedes activar el centelleo para dotar de un efecto más realista al agua y escoger la dirección en la que quieras que se mueva la corriente, opción muy aconsejable si quieres recrear el mar o un río. No olvides colocar vegetación y otros elementos de paisaje a su alrededor.

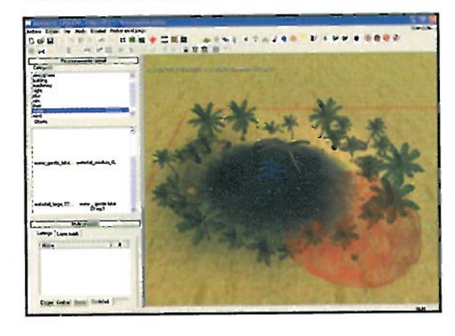


8 En el ejemplo que puedes ver en la imagen hemos diseñado un oasis. Para ello hemos hecho una simple depresión en el terreno y la hemos rellenado con agua con una opacidad de 0,6 y centelleo al sol.

Hemos colocado varios tipos de palmeras y de arbustos propios del desierto a su alrededor, así como algunas rocas y algún que otro elemento extra, como el pájaro que sobrevuela la zona o las tiendas de campaña. Todos estos elementos aparecen en la opción "Emplazar objetos", buscando en su categoría correspondiente.

9 También hemos incluido un efecto de sonido de aguas tranquilas (la burbuja roja que se ve a un lado del oasis). Esto nos lleva a otro punto importante que no hemos comentado antes, pero que es muy sencillo de incluir en cualquier punto del mapa: la música o los efectos de sonido. Sólo has de hacer clic sobre el icono correspondiente, representado por una nota musical, y aparecerá un menú con varias opciones clasificadas por categorías.

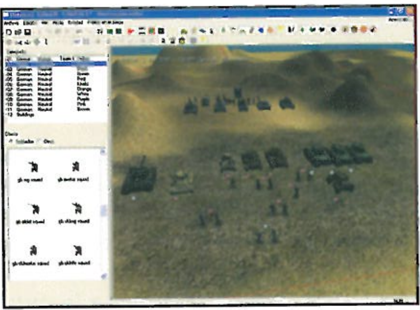
10 En "Atmosphere" hay varios sonidos ambientales, mientras que en "Wind" encontrarás varios tipos de viento, ideales para este entorno desértico. Estos sonidos sólo se oyen al pasar por la zona, no en todo el mapa. Por su parte, La burbuja roja indica el área en la que se oirá el efecto, y puedes ampliarla o reducirla pulsando la tecla "Shift" y moviendo el ratón mientras mantienes pulsado el botón derecho del ratón.



11 Además de los sonidos, puedes emplazar otro tipo de efectos en el mapa. Algunos son ideales para marcar o señalar una zona, como las flechas luminosas o los círculos que destacan un punto del mapa. Otros son simplemente decorativos. Por ejemplo, puedes colocar un Stuka derribado y rodearlo con una textura de suelo diferente y ensombrecida (esto es posible con el botón representado por barras de colores, junto al de "Mezclar texturas"). Es un ejemplo perfecto para practicar con los distintos tipos de humo y fuego que incluye el editor a la vez que le das un toque de variedad al mapa. Lo mismo es aplicable a todo tipo de elementos, como casas, árboles, etc, con los que también puedes practicar. Se trata de una de las opciones más atractivas del editor y la que te permite dar más vida al escenario. Y no te preocupes si al principio no te queda bien, todo es cuestión de práctica y de experimentación.

12 Ahora que ya tienes lo fundamental para construir tu mapa, sólo has de poner las unidades. Haz clic en el botón "Emplazador de unidades", representado por un coche. Aparecerá una columna a la izquierda en la que tendrás los bandos que pueden participar. Puedes hacer que sean neutrales, amistosos, enemigos o que se unan a ti cuando les encuentres. Para modificar sus propiedades haz clic sobre el bando y ajústalas en el menú.

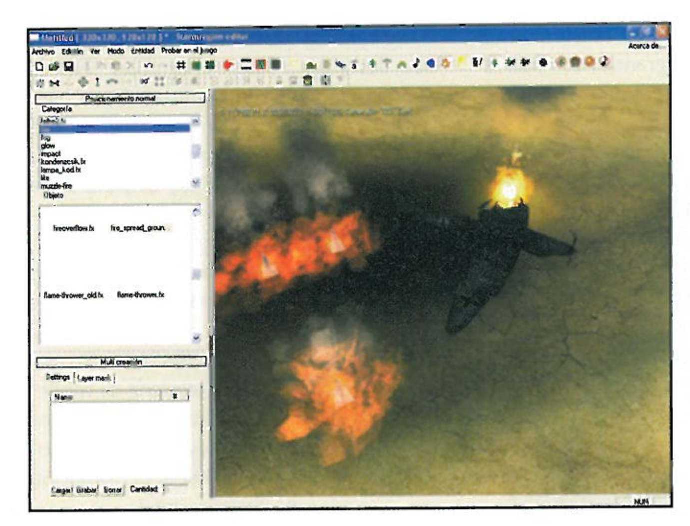
13 Ahora sólo has de navegar por el menú de cada bando y colocar las unidades que quieras en el punto que tú elijas. En el ejemplo de batalla básica de 2vs2 hemos puesto a unos alemanes frente a un grupo de aliados. Como puedes ver, no hay límite en cuanto a posición, número de unidades o héroes que quieras incluir. En este punto siempre puedes ir a la opción "Probar en el juego" para ejecutar ese mismo mapa en *Panzers II*.



14 Por último, déjanos darte un par de consejos más. Si seleccionas "Archivo" y luego "Abrir", entrarás por defecto en el directorio de *Panzers II*. Entra en la carpeta "Multimaps", donde encontrarás varios mapas del modo batalla, y cárgalos en el editor. Así podrás ver cómo están colocados los efectos de todo tipo y cómo se ha creado el terreno con sus texturas correspondientes, que verás en la columna de la izquierda.

15 Nuestra última sugerencia es que guardes a menudo tu trabajo con los mapas. El editor no destaca precisamente por su estabilidad, así que puede dejarte colgado en algún momento, y no es nada agradable perder el trabajo ya hecho. Y ahora que ya sabes lo básico, no dejes de experimentar hasta el número del mes que viene, en el que profundizaremos un poco más en el uso del editor y de técnicas algo más complejas.





MATERIA GRIS

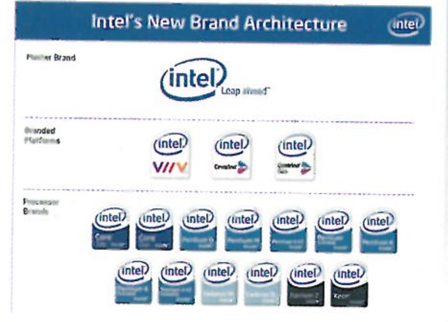
J. FONT

Renovando la marca

Después de largas divagaciones sobre la nomenclatura de los nuevos procesadores, los que deberían ser bautizados con el nombre de Pentium V, se ha sabido que la palabra Pentium pasará a mejor vida. Es el fin del distintivo creado en 1993 por Lexicon Branding para mencionar una nueva generación de procesadores, cuya denominación natural habría sido i586. Un acierto que hizo que más de un consumidor se decantara por uno de estos procesadores. A muchos ni les sonaba Intel. Sólo pedían un Pentium.

Los distintos cambios en los procesadores de Intel, tanto a nivel de nomenclatura como de núcleo, han provocado que esta fructífera denominación sea en la actualidad confusa. Así que se apostará por una mayor claridad, aunque al principio cueste acostumbrarse a ellas. De repente el consumidor se las verá con un abanico de opciones más amplia, que en realidad ya existe, pero que a menudo pasa desapercibida para la mayoría de los mortales.

Otro de los cambios es la coletilla Intel Inside. Después de 16 años dejará paso a Intel Leap Ahead, que podría traducirse por "Intel, un salto adelante". El nuevo logo potenciará la marca quizá para que en el futuro los cambios no resulten tan traumáticos como prevén desde la propia compañía. Pero ya han abierto nuevas vías de negocio. La más espectacular es la llegada de sus procesadores a los sistemas de Apple. Los de la manzanita han anunciado la sustitución de los procesadores PowerPC y PowerBook, fabricados por IBM y Motorola, por los procesadores Intel de doble núcleo. La línea MacBook Pro, equipada con los procesadores de Intel ya está disponible. Quizá sea el momento de comprar acciones de la compañía. Luego no nos quejemos de los monopolios.



Adiós Pentium

Intel apuesta por la claridad

La aparición de los procesadores Pentium supuso una operación de marketing de gran calibre. Con ellos se inició una nueva etapa en el campo de los procesadores para ordenadores. Varias generaciones se han sucedido y ahora Intel ha decidido abandonar esta nomenclatura. La fórmula adoptada por Intel será la de nombrar a sus procesadores con sistemas de códigos que identificarán más fácilmente el producto. Una operación que viene empleando desde la introducción de nuevas tecnologías (como el HyperThreading o los dobles núcleos) en procesadores con idéntica velocidad de reloj a los ya existentes. Así que pronto verás cajas con nomenclaturas como Intel D 920 o Intel 672.



El fabricante considera que la desaparición del nombre puede repercutir en las ventas. No obstante, esperan compensarlo con otras áreas de negocio e impulsando otras nuevas como plataformas destinadas al ocio o soluciones integradas de PC doméstico. De momento deberán promocionar el nombre del fabricante para que se relacione con la exitosa marca.

Nuevos horizontes

Intel anuncia nuevas plataformas

Intel ha anunciado la llegada de dos nuevas plataformas. Una es la llamada ViiV destinada al ocio doméstico. Se trata de ordenadores de encendido rápido y acceso instantáneo a las opciones multimedia, incluida televisión a la carta y descarga de películas, series de TV o música a través de distintos canales como el legalizado Napster o grandes compañías audiovisuales.

La plataforma incorporará sonido 7.1 y soporte para la televisión de alta definición. De esta forma, la compañía pretende lanzar distintos tipos de formatos de ordenadores. De sobremesa, mini e incluso sistemas integrados como los i-Mac de la manzana mordisqueada.

Otra de las plataformas es la Centrino Duo, destinada a equipos portátiles. Se trata de procesadores de doble núcleo (Duo Core), que estarán combinados con los controladores Mobile 945 Express. La plataforma ofrecerá un mayor rendimiento y una alta conectividad, ya que incorporará la denominada conexión dual de red inalámbrica Pro/Wireless 3945ABG. Existen ya una treintena de modelos de distintos fabricantes que incluyen esta tecnología. Sin duda, la revolución ha llegado a Intel.



Ampliable

GPU actualizable

MSI ha presentado una tarjeta gráfica que permite el cambio del procesador gráfico, la Geminium-Go!. El modelo que mostraron cuenta con dos procesadores gráficos ubicados en sendos módulos Mobile PCI Express Module (MXM), destinados a los equipos portátiles equipados con procesadores GeForce Go 6600. Al tratarse de módulos para portátiles, el consumo es reducido al igual que la cantidad de calor que generan. Sobre el papel trabajan en modo SLI para aprovechar los dos procesadores. De momento sólo hemos podido verla, pero no se han podido realizar pruebas con ella. Lo que queda claro es que la evolución de las tarjetas gráficas sigue y que los fabricantes apuestan por añadir más de un núcleo gráfico a sus placas.

Más en menos

Mayor capacidad de almacenamiento

Seagate ha presentado sus nuevos discos duros de grabación perpendicular. Este sistema de escritura y lectura ha permitido al fabricante realizar discos duros de 2,5" con capacidad de hasta 160 GB y velocidad de rotación de 5.400 r.p.m. La nueva hornada de discos se ha bautizado con el nombre de Momentus y la primera unidad disponible será el Momentus 5400.3. Además de su capacidad, los discos sufren un menor calentamiento y consumen menos energía eléctrica, ya que pueden disminuir la velocidad de rotación hasta los 4.200. r.p.m. Los discos están disponibles en versiones para interfaz IDE y Serial-ATA. Los dispositivos portátiles se verán beneficiados por esta capacidad de almacenaje en poco espacio.

En pocas palabras

El que avisa...



Ventiladores que hablan o centellean. Eso es lo que Revoltec ofrece con sus nuevos ventiladores con tecnología SMD Led. El modelo LightWriter (en la imagen) muestra la temperatura del aire que aspira del interior de la caja. El modelo LightFX produce efectos de luz que van cambiando. Ambos ventiladores generan un bajo nivel de ruido (29 decibelios) y sus medidas son de 80 x 80 x 40 mm.

Para el cole



Hitachi ha lanzado dos nuevos proyectores destinados al sector educativo. Se trata del ED-X8250 (1.335 euros) y el ED-X8255 (precio aún no disponible). Proyectan imágenes de 60 pulgadas desde una distancia de tan sólo 1,8 metros. Además, incorporan sistemas de seguridad para evitar la manipulación del proyector así como su sustracción.

Simplemente TDT

NGS te ofrece la oportunidad de recibir televisión y radio digital con un diminuto dispositivo USB. Éste incorpora una antena para facilitar la recepción y la portabilidad, junto al software necesario para sintonizar los canales de televisión. Además, cuenta con función de escaneo automático para captar los canales que se pueden recibir en la zona en la que te encuentras. El precio de este diminuto receptor es de 89 euros.

Los equipos del mes

Te presentamos tres equipos informáticos con configuraciones diferentes. Te servirán de referencia para que, según tu presupuesto, determines la mejor compra posible.

Gama baja

- **Procesador**
  Intel Pentium IV a 3,2 GHz 800 MHz, 1 MB memoria L2, Socket 775
- **Placa base**
  GIGABYTE 8IPE775-G
- **Memoria**
  512 MB DDR400 PC-3200 SDRAM 400 MHz
- **Disco duro**
  80GB Samsung, 7200 r.p.m., ATA100
- **Tarjeta gráfica**
  PNY 6600 GT 128 MB
- **Tarjeta de sonido**
  Terratec Aureon 5.1 Fun
- **Regrabadora CD/ DVD**
  LITE-ON SHOW-1653S DUAL

Gama media

- **Procesador**
  AMD Athlon 64 3500+ a 2,2 GHz con tecnología HT, 2 GHz, 512 KB memoria L2
- **Placa base**
  VIA K8T800 Pro
- **Memoria**
  512 MB DDR SDRAM a 400 MHz
- **Disco duro**
  120 GB Western Digital WD1200BB, 7200 r.p.m., ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
  Club-3D RADEON X800 PRO VIVO AGP
- **Tarjeta de sonido**
  Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
- **Regrabadora CD/ DVD**
  Plextor PX-716A Dual

Gama alta

- **Procesador**
  Intel Pentium Extreme Edition 840 a 3,2 GHz con tecnología HT, 800 MHz, 2 MB memoria L2
- **Placa base**
  Asus P5WD2
- **Memoria**
  1 GB DDR2 SDRAM a 533 MHz
- **Disco duro**
  250 GB Maxtor 7.200 r.p.m. Serial- ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
  Asus Extreme N7800 GTX 256 MB AGP PCI-E
- **Tarjeta de sonido**
  Creative Sound Blaster X-Fire
- **Regrabadora CD/ DVD**
  Pioneer DVR-109 Dual

FABRICANTE: Activbb • PRECIO: N/D • WEB: www.corporate-pc.com

Activbb Multiplatform Wireless Pad

Todoterreno sin cables



Si además de un PC dispones de varias plataformas de juego, este gamepad te será de gran utilidad. No sólo es compatible con el PC, sino también con la PS2 y la Xbox. Por si fuera poco, se trata de un gamepad inalámbrico. Utiliza radiofrecuencia (2,4 GHz), con un radio de alcance de 20 metros. Además, permite usar hasta cuatro controladores sobre una misma plataforma.

El gamepad requiere tres pilas para alimentar tanto el emisor como los motores Force Feedback. En la parte posterior, junto al botón de sincronización de la base, cuenta con un conmutador que permite desconectarlo o ponerlo en marcha con o sin Force Feedback. Con las vibraciones activadas, la vida de las pilas es de alrededor de 50 horas. Casi el doble si se emplea sin fuerzas. Un piloto luminoso te indicará cuándo las pilas están próximas a agotarse.

El mando cuenta con seis botones, sombrero de desplazamiento y dos mini joysticks. En la parte central están los botones destinados a iniciar el juego, activar los mandos analógicos y reprogramar la función de los botones.

Su diseño es bastante reducido si lo comparamos con gamepads como los de Saitek. Eso hace que no sea muy cómodo utilizar los mandos analógicos. Por el contrario, las órdenes se transmiten con celeridad, con lo que ofrece un control preciso. Si dispones de más de una plataforma de juegos, este gamepad te vendrá como anillo al dedo.

EN RESUMEN ★★★★★

Un gamepad inalámbrico que puedes utilizar en distintas plataformas. En el caso del PC es totalmente configurable.

LO MEJOR: Es inalámbrico y permite la conexión de varios dispositivos sin interferencias.

LO PEOR: El diseño es un poco reducido y los mini joysticks no son demasiado cómodos.

FABRICANTE: Samsung • PRECIO: 350 € • WEB: www.samsung.es

Samsung Syncmaster 710MP

Un monitor todoterreno

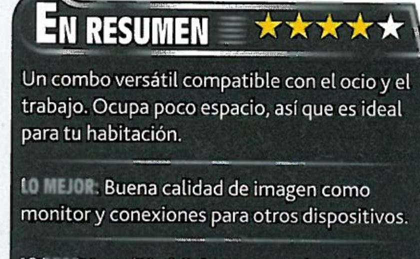


La convergencia entre TV y monitor sigue imparable. Samsung acaba de lanzar este monitor con sintonizador de televisión incorporado de 17". Se trata de una evolución del eficiente 510MP de 15". Su diseño es idéntico salvo que en esta ocasión la pantalla ofrece el doble de resolución (1.280 x 1.024) y mejor brillo y luminosidad. Además, el tiempo de respuesta se ha reducido a 12ms. Esto lo convierte en una herramienta idónea para las imágenes en movimiento, ya sean de TV, ordenador o videoconsola. De hecho, el monitor está preparado para la televisión de alta definición (HDTV). Dispone de conectores adicionales de vídeo analógico (incluido un euroconector), y S-Video que permiten la conexión de todo tipo de aparatos de imagen o juego. El aparato cuenta con dos altavoces de 1,5 W y toma de auriculares.

El ángulo de visión es de 150 grados y cuenta con una capa antirreflectante que evita molestos reflejos sobre la pantalla. También incorpora un mando a distancia. El monitor ofrece un excelente rendimiento cuando se utiliza con el PC. En cambio, como TV no es tan eficiente como las pantallas TFT dedicadas. Además, no estaría de más un poco más de potencia en los altavoces.

EN RESUMEN ★★★★★

Un combo versátil compatible con el ocio y el trabajo. Ocupa poco espacio, así que es ideal para tu habitación.



LO MEJOR: Buena calidad de imagen como monitor y conexiones para otros dispositivos.

LO PEOR: La calidad de imagen en el modo TV deja un poco que desear debido al sintonizador.

FABRICANTE: Western Digital • PRECIO: 269 € • WEB: www.wdc.com/sp

WD Extreme Lighted Combo Series II

Almacenaje nada discreto

Western Digital ha actualizado su gama Extreme con este disco duro UltraATA a 7.200 r.p.m. y con capacidad para 320 GB. Dispone de una memoria intermedia de 8 MB y es compatible tanto con interfaces USB 2.0 (480 Mbps) como con FireWire (400 Mbps). Esto hace que existan diferencias de velocidad a la hora de escribir o leer el disco. El FireWire, a pesar de ser más lento, es más estable y alcanza velocidades de lectura de 40 MB/s, mientras que el USB 2.0 se queda 8 MB/s por debajo. En el caso de la escritura, la diferencia es tan sólo de 1 MB/s a favor del USB. En cualquier caso, se trata de uno de los discos externos más eficientes que puedes encontrar en el mercado. En la parte posterior se encuentran dos conectores FireWire, un USB y el botón de encendido. Un alimentador externo es el encargado de abastecer al disco duro.

Sin duda, lo que más llama la atención es su estética. El dispositivo está ubicado en una caja transparente, con luces azules y dos fluorescentes que van cambiando de color. En la parte posterior existe un botón que permite detener esta mutación. Sólo tienes que esperar que llegue el color que te guste y pulsarlo. En el frontal también se encuentran dos indicadores luminosos de estado. El resultado es bastante "fashion", aunque es posible que más de un usuario prefiera una carcasa más discreta. En cualquier caso, si buscas un disco duro externo eficiente, aquí encontrarás uno, que no es poco.

EN RESUMEN ★★★★★

Un disco duro externo de gran capacidad en el que podrás almacenar ingentes cantidades de datos.

LO MEJOR: Es eficiente y las tasas de transferencia de datos son altas.

LO PEOR: Utiliza un sistema de alimentación externo a pesar de su aparatosidad.

FABRICANTE: Logitech • PRECIO: 99,99 € • WEB: www.logitech.com

Logitech Z-4

Música a raudales



Los sistemas de altavoces 2.1 siguen siendo un fiel aliado para los que disponen de poco espacio o hacen de la música su principal elemento de ocio. El Z-4 cuenta con un subwoofer de 23 W (RMS) y utiliza un altavoz de 20 cm de alta presión. Con esta tecnología patentada por Logitech, el fabricante consigue unos bajos más efectivos que los sistemas basados en el Bass Reflex.

El subwoofer está construido en madera. Por eso tal vez resulta más ligero que otros dispositivos similares. También presenta un aspecto poco aparatoso. El conjunto se completa con dos satélites de 8,5 W (RMS). Cada uno dispone de tres altavoces, dos de presión y uno activo. De este modo se ha potenciado la reproducción, además de los agudos, de bajos y medios en los satélites. El resultado es una reproducción fiel sin pérdida de frecuencias. De hecho, el conjunto soporta frecuencias desde los 35 a los 20 KHz.

Para mejorar el control y la conectividad del conjunto, el Z-4 dispone de un mando de sobremesa con volumen, control de bajos, auriculares y una entrada de audio auxiliar que permite conectar aparatos externos como reproductores de MP3.

El Z-4 es un conjunto atractivo y con un diseño elegante, ya que las peanas metálicas de los satélites y la caja que alberga los altavoces ofrecen una estética delgada y estilizada. Si lo prefieres, el Z-4i tiene las mismas prestaciones que el Z-4, pero combina el blanco con el plateado. En unos colores o en otros, una excelente opción si buscas un conjunto potente y con calidad.

EN RESUMEN ★★★★★

El Z-4 convence por su excelente rendimiento a la hora de reproducir archivos de audio y su diseño elegante.

LO MEJOR: Un conjunto potente y que reproduce eficientemente todas las frecuencias.

LO PEOR: Los 99 euros suponen un coste elevado para un sistema 2.1.

FABRICANTE: Microsoft • PRECIO: 120 € • WEB: www.microsoft.es

Microsoft Wireless Laser Desktop 6000

Un combo muy lúdico

Microsoft ha renovado su elenco de combos de teclado y ratón con este preciso y ergonómico dispositivo. El teclado está ligeramente curvado para facilitar la colocación de las manos, mientras que el ratón tiene un tamaño bastante grande y una base ancha para apoyar los dedos.

Pero lo más llamativo del conjunto es la inclusión de un botón que permite aumentar hasta cinco veces parte de la pantalla. Aparte, dispone de un acceso directo desde el ratón y el teclado y, al pulsarlo, activa una mini ventana que puedes mover por la pantalla como si se tratara de una lupa. El invento es válido para fotografías o textos y no funciona en juegos 3D o vídeos. El botón del ratón que ocupa esta función es el que habitualmente está destinado al avance de páginas web.

Otra de las funciones es la denominada Zoom Slider. Se trata de un control deslizante situado en el lateral del teclado que permite aumentar o reducir el tamaño de la imagen de manera gradual y sin saltos. Una herramienta muy práctica para retoque de fotografías.

Además de estas destacadas funciones, el ratón incluye el scroll en cuatro direcciones en la rueda de desplazamiento y una eficiente tecnología láser que logra que el dispositivo se mueva con suavidad y precisión.

En el teclado también encontrarás cinco teclas totalmente configurables, aparte de las destinadas a controlar los elementos multimedia y accesos rápidos. Todo redefinible mediante el software que lo acompaña. El único inconveniente es que éste se compone de un programa para el ratón y otro para el teclado. Una suite con ambos sería más práctica. Detalles aparte, el conjunto ofrece un excelente rendimiento y se deja utilizar con suma comodidad.

EN RESUMEN 

Un teclado inalámbrico de gama alta que cumple con las expectativas. Quizá lo más disuasorio sea el precio.

LO MEJOR: El ratón es preciso y el teclado es ergonómico y funcional.

LO PEOR: El precio y la necesidad de dos programas para configurar el ratón y el teclado.

FABRICANTE: Logitech • PRECIO: 79,99 € • WEB: www.logitech.com

Logitech G5 Laser Mouse

Pensado para jugar



Logitech ha lanzado este peculiar ratón pensando en los jugadores. Utiliza la tecnología láser y alcanza una resolución de hasta 2.000 dpi. Sobre la rueda de desplazamiento se encuentran dos botones, con los signos + y -, que permiten alternar entre dicha resolución y los 800 y 400 dpi. De este modo se puede ajustar la sensibilidad en cada momento sin necesidad de salir de la aplicación, lo que resulta muy útil en los juegos. Disminuir la resolución te permite tener un mayor control sobre el disparo. Por el contrario, aumentarla te permite mejorar el movimiento de los personajes. El captador es de 6,4 megapíxeles y el cable permite enviar 500 señales por segundo a través del puerto USB.

El ratón incorpora una bandeja que permite añadirle peso. Para ello incluye una caja con un total de 16 piezas de 4,7 y 1,7 gramos. La bandeja admite hasta ocho de estas piezas, que son las que sirven para modificar el peso. Sin ellas, el ratón ya es bastante pesado. Para mejorar el deslizamiento, el ratón cuenta con tres pies de politetrafluoroetileno. Están repartidos en la parte frontal y trasera y en la zona del pulgar. Son bastante grandes, lo que le otorga una buena estabilidad.

La rueda de desplazamiento cuenta con retenes para facilitar el cambio de arma. Para mejorar el agarre, los laterales del ratón están construidos con plástico rugoso. La parte superior es lisa y de una sola pieza. Los botones derecho e izquierdo son suficientemente amplios, aunque un mayor tamaño no le iría nada mal al derecho. En definitiva, un ratón tan preciso como el Razer Copperhead.

EN RESUMEN ★★★★★

Un ratón pensado para los jugadores. Ofrece una excelente capacidad de respuesta y una precisión fuera de serie.

LO MEJOR: La posibilidad de modificar su peso y el cambio rápido de resolución.

LO PEOR: La ubicación de los botones de cambio de resolución.

FABRICANTE: Creative Labs • PRECIO: 269,90 € • WEB: es.europe.creative.com

Sound Blaster Audigy 2 ZS Video Editor

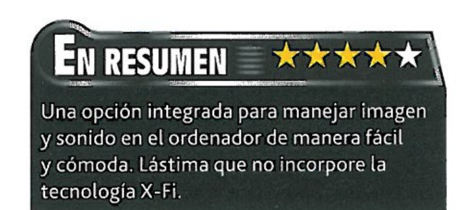
Derroche de sonido... e imagen

Creative Labs ha pensado en nuevas prestaciones para las Audigy. Prueba de ello es la tarjeta externa Audigy 2 ZS, a la que se le han añadido opciones de captura de vídeo a través de hardware. Este dispositivo te permite disponer de sonido envolvente y opciones de captura de vídeo mediante una conexión USB 2.0. Una solución ideal para sistemas portátiles y de escritorio.

El encargado de la comprensión de vídeo es el procesador Domino FX. La tarjeta incorpora las tecnologías TrueScan Pro, TrueView Pro y PerfectView Pro. Su función es mejorar la calidad de la señal de imagen antes de ser procesada. Puede capturar imágenes en formatos MPEG, DV-AVI y S-VCD con una resolución de 720 x 480 píxeles. En general ofrece una excelente calidad de imagen, aunque es más nítida y estable cuando se emplea la conexión S-Video. Además, permite visionar la captura de vídeo a pantalla completa.

Las conexiones MIDI habituales de las tarjetas Audigy 2 han desaparecido para dejar paso a las de vídeo (S-VHS, analógico y FireWire). En el frontal se encuentran las entradas, mientras que en la parte posterior están las salidas. En esta parte posterior también se encuentra una entrada y salida de audio analógico que mejora sus prestaciones como dispositivo de audio.

Para que todo vaya como una seda, deberás disponer de una conexión USB 2.0 y de un disco duro lo suficientemente rápido para ir almacenando la imagen resultante. En definitiva, una solución casi perfecta para manejar archivos de imagen y sonido.



EN RESUMEN ★★★★★

Una opción integrada para manejar imagen y sonido en el ordenador de manera fácil y cómoda. Lástima que no incorpore la tecnología X-Fi.

FABRICANTE: Creative Labs • PRECIO: 49,98 € • WEB: es.europe.creative.com

Creative HQ-1700 Headphones

Te oigo claro

La calidad de sonido es la principal premisa de estos auriculares de Creative Labs. Reproducen con total nitidez frecuencias que van desde los 10 hasta los 25 KHz. Así que tanto podrás escuchar bajos contundentes como agudos sin distorsión. Para facilitar el transporte, los auriculares se pueden plegar en el interior de la diadema. Además, los altavoces se pueden girar hacia el exterior para facilitar un uso al estilo Dj. De este modo, estos auriculares no sólo están orientados al ordenador. De hecho, su sonido resulta espectacular tanto en música como en juegos. Unos auriculares que ofrecen un sonido brillante a un precio competitivo.



EN RESUMEN ★★★★★

Unos auriculares extremadamente versátiles y con un precio bastante interesante.

FABRICANTE: Domina • PRECIO: 29,90 € • WEB: www.hnostromo.com

Safari Wireless RFID Optical Mouse

Ni cables ni pilas

El principal inconveniente de los dispositivos inalámbricos se llama baterías. Sin embargo, hay dispositivos como que este ratón que solventan el problema mediante la utilización de la tecnología RFID (Radio Frequency Identification), ya que la antena permite obtener suficiente energía para alimentar un circuito CMOS. El ratón funciona sobre una superficie conectada al puerto USB. No es demasiado grande, pero permite ser utilizada en cualquier posición sin que el ratón se resienta de ello. Más allá de la superficie, el ratón no funciona. Cuando se emplea en aplicaciones de escritorio, el dispositivo es eficaz. No obstante, el tamaño de la alfombrilla y la precisión pueden ser un inconveniente a la hora de jugar.





EN RESUMEN ★★★★★

Un ratón inalámbrico Plug&Play para el que las baterías no son un problema, aunque resulta poco adecuado para jugar.

QUAKE

En id Software siempre han ido **un paso (o más) por delante** de la competencia. En 1996 eran concientes de que los entornos debían **cambiar de dimensión**. También sabían que un verdadero juego multijugador debía basarse en el código cliente-servidor. Y **el resultado fue *Quake***.

Regresar hoy al tenebroso y húmedo firmamento de *Quake* mediante cualquiera de sus reencarnaciones modernas y ejecutables en Windows XP (*Tenebrae*, *ezQuake*, *ZQuake*, *FTE* o *FuhQuake*) sigue siendo diez años después de su publicación una experiencia sumamente impresionante y divertida. *Quake* es un título inmune al paso del tiempo, una obra pluscuamperfecta parida por un equipo de desarrolladores (formado entre otros por John Carmack, John Romero y American McGee) en su cénit creativo. Porque a diferencia de *Quake II*, *Quake III: Arena* y el resto de títulos posteriores de la compañía norteamericana, *Quake* era mucho más que portentosa tecnología destinada a impresionar a desarrolladores y vender licencias por doquier, *Quake* era un auténtico y genuino videojuego.

John Romero, por aquel entonces diseñador de niveles de id Software, recuerda que el diseño inicial de *Quake* era muy distinto al del juego que finalmente fue lanzado: "Era un título enormemente influenciado por el universo de *Dungeons & Dragons*, con un protagonista llamado Quake que poseía un impresionante martillo cuyo poder aumentaba a medida que progresaba la aventura". Por suerte, cambiaron de rumbo a tiempo.


El perforador: cuatro cañones giratorios que escupían dardos como descosidos.

Sensación de morir

Quake era un juego de sensaciones. La atmósfera tétrica, la soledad del protagonista, los sonidos amenazantes y la escasa munición convertían al usuario en una frágil y desamparada marioneta en el umbral de un territorio desconocido. "La experiencia de *Quake* era cautivadora, furiosa y adrenalínica. Era un título que se las arreglaba para provocarte una auténtica reacción emocional y lo hacia lanzándote desafíos continuos a una velocidad superior a la que normalmente podrías afrontar" Como en *Doom*, eras presa del pánico. Sólo podías disparar o morir.

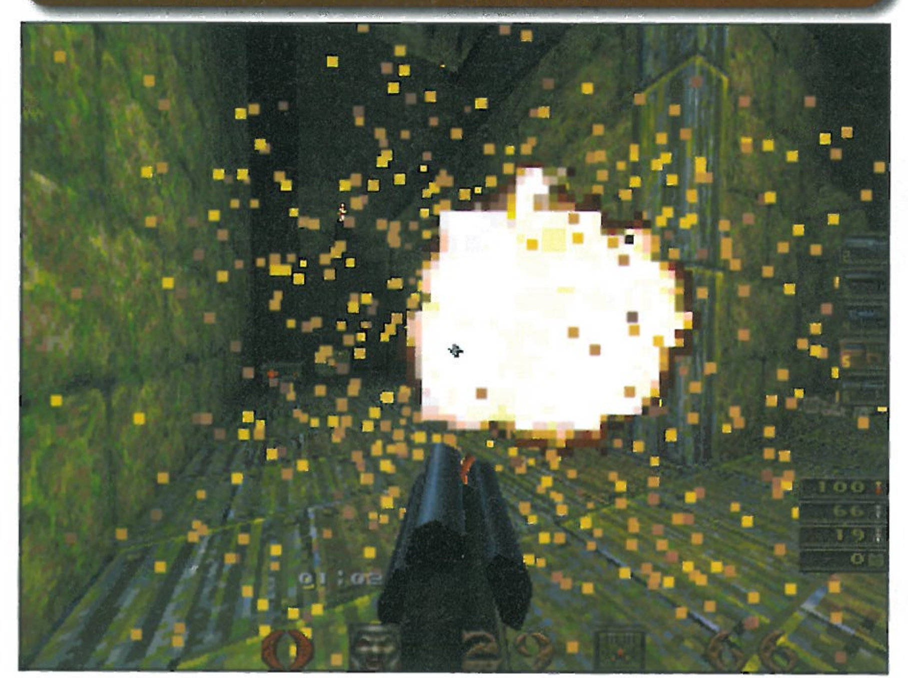
Romero y el resto de componentes de id Software sabían que *Quake* iba a ser algo grande. "El motor era el más evolucionado del mercado y la posibilidad de jugar en la Red garantizaba su éxito.

EL TÚNEL DEL TIEMPO

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Id Software • **AÑO DE PUBLICACIÓN:** 1996

■ **¿QUÉ PASÓ?** El año en que se reeligió a Clinton como Presidente de EEUU fue también el del nacimiento de la oveja Dolly, el primer mamífero clonado de la historia (que se sepa). En España, un discreto y poco carismático Aznar llegaba a La Moncloa tras ganar las elecciones. Definitivamente eran otros tiempos.

■ **¿A QUÉ JUGÁBAMOS?** 1996 fue un año de abundancia para los amantes de la estrategia en tiempo real (*Command & Conquer: Red Alert*, *Syndicate Wars*), los aventureros de pro (*The Beast Within*, *Discworld II*), los fanáticos del rol más ligero (*Diablo*), e incluso para los maniáticos de la velocidad (*Hi-Octane*, *Screamer 2*).


He aquí un ejemplo de la capacidad del motor de *Quake* para gestionar luces y sombras.


La mayoría de niveles poseían una complejidad arquitectónica impresionante.


La escopeta de doble cañón de *Doom* repetía presencia en *Quake*.


La escopeta de clavos era tan poderosa como efímera.

MÚSICA PARA EL INFIERNO

Para dar forma a la música y efectos sonoros en id Software contaron con los servicios del excéntrico y genial líder de los Nine Inch Nails, Trent Reznor. 10 temas accesibles desde cualquier reproductor de CD estándar cuyo sonido sucio, misterioso e industrial de adaptaba como anillo al dedo a los desagradables escenarios de *Quake*. A modo de broma-homenaje, id incluyó el logo NIN en las cajas de munición de la Nailgun.


Quake era un juego sumamente sangriento, y más para su época.

Somos jugadores, y habíamos jugado a tantos juegos que teníamos muy claro el pasado y el presente".

Desarrollado por el trío de programadores Michael Abrash, John Carmack y John Cash, el motor gráfico de *Quake* supuso un gran avance para la consolidación definitiva de los juegos en 3D, proporcionando la plataforma perfecta para la revolución de las tarjetas graficas 3D. Los antiguos sprites bidimensionales de *Doom* fueron sustituidos por modelos tridimensionales para jugadores y monstruos, de manera que el entorno donde se desarrollaba la acción era auténticamente tridimensional con murallas, escondrijos, túneles, puentes, fosos de agua estancada y precipicios desde los que sufrir verdadero vértigo. Además, la utilización de las fuentes de luz en tiempo real dotaba a los niveles de un barniz espectral y ofrecía multitud de escondites donde emboscar a los enemigos humanos. Por último, uno de los motores físicos más avanzados del mercado permitía experimentar de forma realista los efectos devastadores de un impresionante arsenal formado por hachas, lanzagranadas, escopetas o lanzacohetes.

Su motor gráfico supuso un gran avance para la consolidación definitiva de los juegos en 3D

Diversión en grupo

En id tenían muy claro que la longevidad de su obra estaba garantizada haciendo de *Quake* el mejor juego multijugador. "Sabíamos que tras intentos frustrados de optimizar las opciones multijugador de *Doom*, la arquitectura basada en el código cliente-servidor era el camino", explica Romero. Y en este aspecto *Quake* era como una droga dura. Bastaba una simple conexión a Internet para reunirse con amigos ubicados en distintos lugares del globo y disfrutar como enanos de las modalidades cooperativa, deathmatch y deathmatch por equipos.

Quake es uno de los juegos más influyentes de todos los tiempos. Generó una comunidad online de seguidores que acabaría creciendo más para albergar otro tipo de juegos. Fue el principio de las páginas web de fans, los clanes para disputar partidas deathmatch y popularizó los torneos de juegos en vivo. "Siempre me sorprenden lo lejos que van los seguidores para apoyar su juego favorito. Recuerda, de no ser por *Quake*, no habría *Half-Life*, *Unreal*, *Halo*, *Tribes*, etcétera, etcétera". Palabra de Romero.


La sensación de distancia y tamaño se acentuó gracias a las 3D.


Los Caballeros eran poca cosa comparados con lo que venía después.

JOHN CARMACK
La estrella precoz

Tiene treinta y tantos, pero el papá de *Doom* y *Quake* **parece haberlo conseguido ya todo**. Otros ya se habrían largado a las Bahamas, pero Carmack **sigue en la brecha**, con un pie en su empresa de cohetes y otro **pisando fuerte** en la nueva era de los videojuegos.



Vaya por delante la aportación de este monstruo del videojuego: *Doom*, *Wolfenstein*, *Heretic*, *Quake*, secuelas de casi todos ellos. Y para colmo, ningún juego es malo. Tiene 35 años y, por su currículum, la verdad, cuesta creerlo. Pocos profesionales pueden presumir de haber conseguido tanto éxito en tan poco tiempo. Sin embargo, cuando lo escuchas con atención lo primero que transmite es que no lo ha dicho todo, ni mucho menos. Tiene proyectos para largo y en varios formatos. Además, pocos lo saben, John Carmack se dedica activamente a colaborar con obras benéficas. Algunas veces se le va la mano con lo de la generosidad. Incluso regaló un Ferrari al ganador de un concurso de *Quake*. Pero no sólo de juegos vive el genio, desde su empresa Armadillo Aerospace se dedica a la industria de los cohetes. Sí, tal cual. Un hombre muy ocupado que acabó casándose con su esposa Anna gracias a que ella lo visitó en su oficina.

Tras homenajes varios, como la entrada en el salón de la fama de la Academia de artes y ciencias interactivas, quizá el más entrañable sea que uno de los personajes de la versión cinematográfica de *Doom* se llame nada más y nada menos que Doctor Carmack. Claro, con esa apretada agenda, él mismo reconoce que le queda poco tiempo para jugar. De todas formas, alguna canita al aire sí que echa. Aunque sólo a "juegos rápidos". Cualquiera dudaría de que estamos ante el mismo hombre que revolucionó el videojuego con su primer *Doom*. "No juego en plan 'hardcore', sino que se me podría definir como un jugador casual".

DE CARNE Y HUESO

HA PARTICIPADO EN...
Heretic, *Hexen* y las sagas *Quake*, *Doom* y *Wolfenstein*.

¿QUÉ PROYECTOS TIENE ENTRE MANOS?
Un juego totalmente nuevo que todavía no podemos anunciar.

PARA SER UN BUEN DESARROLLADOR HACE FALTA...
Ideas claras y trabajo duro.

LE GUSTA DE SU TRABAJO...
El desafío tecnológico de cada día.

Y LE ABURRE...
Nada, ese trabajo lo hacen otros. ¡Para algo soy el jefe!

EL GÉNERO DEL FUTURO...
La acción en primera persona. Siempre.

MARIO BROS O GOORDON FREEMAN...
Mario. Soy fan suyo desde hace tiempo.

¿GUARDAR PARTIDA O CHECKPOINT?
Como programador, checkpoint (es más fácil). Como usuario, guardar partida.

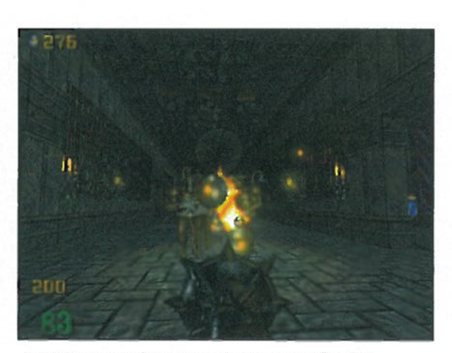
UN VIDEOJUEGO QUE TE HA MARCADO...
Sonic the Hedghog. Por sus controles sencillos y su elegancia. Muy divertido.

LO ÚLTIMO QUE HA JUGADO...
Ridge Racer

EL VIDEOJUEGO DENTRO DE 10 AÑOS...
Renderizaremos en tiempo real lo que hoy se puede ver en el cine y la forma de interactuar con el juego será muy diferente.

ATADO AL ÉXITO

De sus palabras también se desprende parte del secreto del éxito: el trabajo. No en vano, este informático nacido en Kansas ha ido incrementado juego a juego las posibilidades gráficas de los PC. Pero que esto no te confunda. Por ejemplo, considera que el hecho de que algunos desarrolladores se interesen mucho más por los gráficos que por la jugabilidad es fruto del "conservadurismo de la industria, sin duda". En su opinión, una reacción lógica habida cuenta de que todo lo que envuelve a los videjojuegos cada vez se asemeja más al cine de Hollywood. "Estamos hablando de presupuestos de decenas de millones de dólares. Cuesta arriesgar con la jugabilidad". Una perspectiva poco esperanzadora para innovar en conceptos, pero que Carmack lleva bien gracias "al potencial de algunos soportes de última generación, donde los costes de desarrollo son mucho más bajos". Se refiere a las consolas portátiles y los móviles.



Las expectativas que genera cualquier juego de id Software son enormes.

El tono es muy distinto cuando se refiere a cómo percibe el público esta disyuntiva. "A la gente le encanta ver nuevos proyectos que proceden de la nada. Sin embargo, es algo que nos



La tercera entrega de *Doom* prueba el poderío tecnológico de id Software.



Hablar de *Doom* es hacerlo de todo un clásico que existe gracias a Carmack.



La saga *Quake* trajo consigo un nuevo motor gráfico y escenarios más góticos.

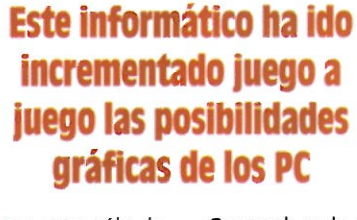
está prohibido a los desarrolladores de éxito. Por eso trato de evitar leer según qué opiniones". Sí, la crítica no sabe de misericordias. Pocos de sus detractores mencionan el interés de Carmack por el software libre. Paulatinamente ha ido sacando a la luz el código fuente de sus obras más célebres. Curiosa es la anecdótica, pero veraz historia, por la que en lugar de demandar a un informático que pasó *Quake* al sistema Linux sin permiso, fomentó la versión en este sistema operativo.

Tampoco es cierto que esté más por los cohetes que por los juegos. Quienes le den por retirado del mundillo del software, lo tienen crudo.

Habla de futuro y eso es buena señal. "Creo que se llegará a un renderizado en tiempo real de lo que actualmente podemos ver en el cine". Y no sólo eso. "Preveo un avance importante en cuanto a los periféricos para juegos, como retroproyecciones directas o captura de movimientos de los jugadores en tiempo real". ¿Sabe o no sabe de lo que habla?

El género con mayúsculas

El secretismo en torno a sus proyectos inmediatos desvela que ante todo estamos ante un John Carmack que encara el futuro inmediato con mentalidad creativa. "Es un nuevo proyecto de id Software. No es ninguna secuela ni algo que se haya hecho antes. La verdad es que la nueva tecnología, nunca antes aplicada, tiene muy buena pinta". Y se nos hace la boca agua sólo de escuchar que "va a hacer estragos en lo que a calidad gráfica se refiere".



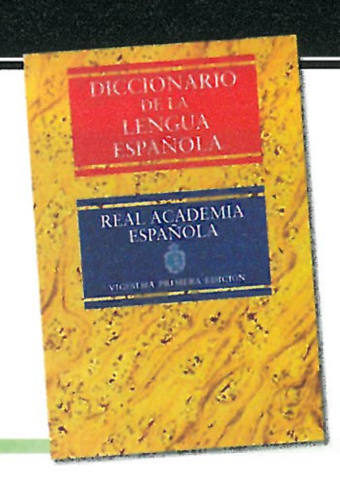
En cuanto a sus orígenes, no le duele en prendas echar la vista atrás. Para él, por algo es su padre, "*Doom* es lo más potente que he hecho". Lejos de lo que le pueda parecer, su apuesta por el género de acción poco debe a un continuismo falto de imaginación ni a un gusto impenitente por la violencia. Lo tiene claro: "los títulos de acción son básicamente los viejos juegos infantiles de indios y vaqueros, pero con buenos efectos especiales. Consiguen hacerte sentir que vives una película desde dentro". Y es en ese terreno, en el de la interacción con espacios virtuales que a Carmack se le nota más entusiasta. "Los juegos de acción en primera persona te convierten en el personaje que controlas, te suben los niveles de adrenalina y por eso, este género va a estar ahí para siempre". Pues que así sea.



Este programador ha comenzado su propia carrera espacial.



Carmack aprovechó *Heretic* para incluir magia y armas más fantasiosas.



BANDEJA DE ENTRADA

Gracias por vuestras **sugerencias**, **quejas**, **halagos** y también por los **acentos** extraviados, los pellizcos al **diccionario**, la **puntuación** experimental… ¿De qué iban a vivir si no **los correctores**? Vale, algunos no entrarán en la RAE, pero, de todos modos, **qué arte.**

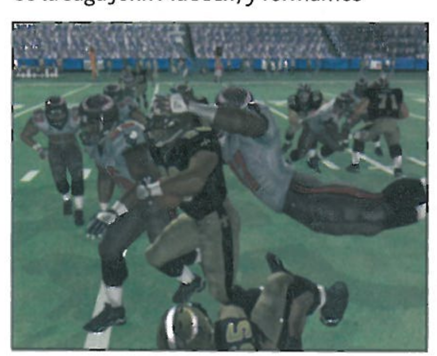
Género moribundo

Si nadie lo remedia, a las aventuras gráficas le quedan dos telediarios. Lo último que se está publicando, vosotros mismos en vuestras páginas lo demostráis, está muy por debajo de lo mínimo que se le puede exigir a un buen título. Los aficionados al género tendremos que hacernos a la idea. Muy pronto sólo podremos rejugar títulos del pasado. Y es una pena, la verdad.
Maica Sempere. Vinaròs (Castellón)

Tampoco hay que dramatizar. No es que lo que se publica hoy en día esté muy mal. El problema principal es que hay un segmento considerable de compañías que cuando editan aventuras gráficas se limitan a clonar productos de hace casi una década. Sin embargo, también hemos celebrado el lanzamiento de *Fahrenheit*, que es un ejemplo perfecto de lo que una aventura gráfica puede dar de sí en el siglo XXI.

Otro fútbol es posible

Os escribo unas líneas para que conozcáis nuestra comunidad de jugadores de *Madden* en su versión 2006. Somos más de 32 fanáticos españoles del fútbol americano, más concretamente de la saga *John Madden*, y formamos



la National Football Online. Ésta es la cuarta temporada consecutiva en la que simulamos una temporada completa de fútbol americano con partidas a través de Internet: 32 entrenadores para 32 equipos de NFL con todo incluido: draft, renovaciones, fichajes de agentes libres, traspasos entre equipos y, por supuesto, la liga regular, los play-offs y el mayor espectáculo del mundo, la Superbowl.
Somos 32 jugadores, pero hay sitio para todos, ya que hay lista de espera para sustituir en cualquier momento a un entrenador. El que nos quiera conocer y pertenecer a nuestra comunidad sólo tiene que pasarse por nuestra web: www.liganfo.com.
Manuel Márquez-Zurita (e-mail)

Felicidades. Iniciativas como la vuestra demuestran que Internet agranda y alarga la vida de los videojuegos. Cualquier día tenéis a Robles llamando a vuestra puerta con el casco y las protecciones puestas.

Protégeme de las protecciones

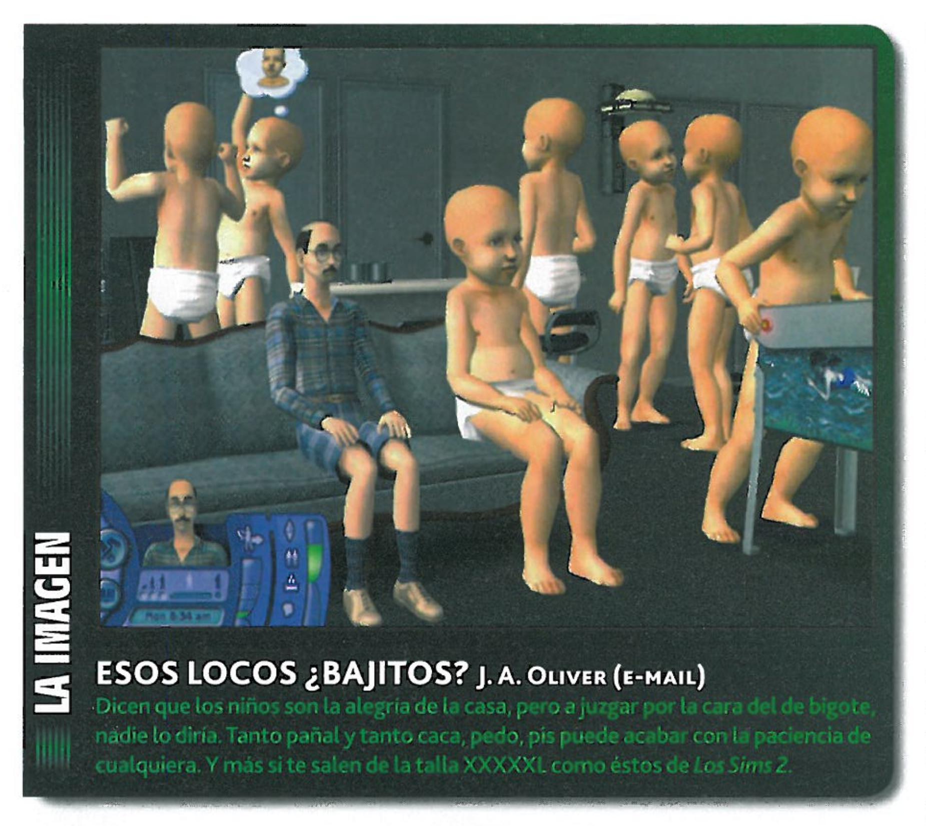
Desde hace algún tiempo vengo leyendo en diversos foros multitud de quejas acerca de la protección Starforce: que si se cargan las unidades lectoras de CD/DVD, que si es una protección activa que se integra en el sistema, que si interfiere con algunas utilidades y con la grabación de CD, etc. Querría saber qué hay de cierto en todo esto. Personalmente, tengo varios juegos con dicha protección y otros que no sabía que la tenían ni indican nada al respecto (pero que sí la tienen según ciertas listas) y nunca he tenido ningún problema.
Por otro lado, me parece bien que las compañías de software quieran proteger sus productos de las copias ilegales, pero si todo lo que se comenta de SF es cierto, se estarían pasando de la raya y perjudicando (una vez más) al usuario legítimo, que es el que, al final, recibe todo el daño. ¿Acaso no

LA CARTA DEL MES

Siempre enRedando

Me sorprende que se hable poco o nada de las betas y juegos gratuitos que rondan Internet, ya que cada vez más gente se lanza a estos juegos online en los que las cuotas son inexistentes, o que, al ser betas abiertas, no cobran hasta que el juego se lanza al mercado. Durante cerca de un año, yo y muchísima gente de España e Iberoamérica hemos estado disfrutando del Rose Online, un juego que era una beta abierta y que durante ese tiempo ha tenido ensimismados a propios y extraños por lo increíblemente divertido que era. Es una pena que ahora cobren por jugar en sus servidores, pero el tiempo pasado dentro ha sido espléndido.
Ahora le toca el turno a *Silkroad Online*, muy parecido en cuanto a mecánica a *Rose Online* pero con una salvedad, en su página oficial dicen claramente que nunca va a ser de pago. Y es precisamente por esto por lo que me sorprende que no habléis de él, ya que es un juego que seguramente a todo el mundo le interesará. Tiene todo lo que un juego de rol online puede desear.
Con el propósito de tener más contacto con gente de habla hispana, mi clan, Templarios, ha creado un foro sobre *Rose Online*. La dirección del foro es www.spainsilkroad.tk.
Shatorn (e-mail)

Sabemos que parte del futuro irá por esta vía, pero de veras, las páginas de la revista son finitas y no cabe todo lo que querríamos. Damos prioridad a los juegos comerciales, es obvio, pero porque normalmente son los que mayor calidad ofrecen. Sí, hemos dicho nor-mal-men-te.



LA IMAGEN

ESOS LOCOS ¿BAJITOS? J. A. OLIVER (E-MAIL)

Dicen que los niños son la alegría de la casa, pero a juzgar por la cara del de bigote, nadie lo diría. Tanto pañal y tanto caca, pedo, pis puede acabar con la paciencia de cualquiera. Y más si te salen de la talla XXXXXL como éstos de *Los Sims 2*.

existe el derecho a la copia de seguridad de uso privado? ¿Acaso un producto nuevo comprado legítimamente no debería funcionar bien y no causar daños al usuario? La protección anticopia últimamente parece rozar lo ilegal. La piratería es delito; la estafa también.
Santiago López (e-mail)

Tienes razón. La copia debe funcionar perfectamente y el uso de la copia privada es legítimo. Por nuestra parte, nosotros no hemos tenido ningún problema con Starforce. Por cierto, si te topas con alguna copia Starforce que perjudique a las unidades de CD o DVD de tu PC, la compañía ofrece 3.000 euros y una estancia de dos días en Moscú con los gastos pagados a quien demuestre y reproduzca en sus oficinas el problema. Al parecer, la oficina más cercana está en Chipre.

Sobredosis de GTA

Soy un fan, como otros muchos, casi enfermizo de la saga *GTA*. Lo que pasa es que me niego a jugarlo en otra plataforma que no sea el PC. Y no me voy a comprar la PSP sólo para jugar a *Liberty Cities*. Vosotros que parece que tengáis una bola de cristal, ¿sabéis si saldrá este juego para PC?
Jaume Oliver (Alicante)

Sólo tenemos confirmada la conversión a la consola PS2, pero no lo descartamos. Te informaremos a su debido momento si hay cambios al respecto.

¿Simuleros o jugadores?

Soy un aficionado a la simulación aérea, género que, como sabéis, vive en una especie de limbo en el mundo de los videojuegos (aunque personalmente creo que ya no son videojuegos, al menos en varios de sus componentes). Por eso quiero agradeceros que seáis la única revista del sector, tanto online como papel, que le dedica un espacio



para tratar los diferentes productos que van saliendo al mercado. La simulación en nuestro país no tiene el reconocimiento que vive en otros países, y somos muchos los que estamos tratando de hacer que esta afición sea más conocida, ya que muchos aficionados no entran por desconocimiento y por la poca atención que le presta el sector, tanto de medios como de distribuidoras. Por eso os animo a seguir hablando de simulación y a que tratéis a los escuadrones de vuelo virtuales como lo hacéis con otros grupos, como por ejemplo los clanes de rol. Además, organizamos actividades, vuelos en red, presentaciones, etc., y nunca se habla de ello, cuando es una realidad que vamos a potenciar de forma muy notable en 2006. Nosotros existimos, y somos bastantes más de los que se suele suponer.
Iñaki Campomanes (e-mail)

Siempre tendréis vuestro hueco. Y te agradecemos que destapes la vieja polémica: ¿Los simuladores de vuelo son videojuegos o "sólo" simuladores? Al parecer los buenos aficionados lo tenéis muy claro. Pero, si cumplen una función lúdica, vamos, si divierten, ¿no son también juegos? No decimos ni que sí ni que no. De hecho, si un simulador no exige misiones determinadas no sería estrictamente un juego, pues, según la RAE, un juego es un "ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde". Claro que todos hemos disfrutado alguna vez del juego del teléfono, en el que el boca-oreja causa estragos al final del corrillo. Nadie perdía y se ganaba mucho, sobre todo carcajadas.

Juegos solidarios

Vaya por delante que a mí el tema de la violencia en los juegos me parece otra forma más de criminalizar a nuestra afición y, por extensión, a los que la practicamos. Lo que sí que es cierto es que estaría bien que alguna compañía se atreviese con algún videojuego en el que el objetivo fuese hacer el bien. Se me



ocurre la vida de un santo que debe hacer milagros como un descosido o las vicisitudes de una ONG en algún país africano.
Carmelo Solís (e-mail)

Buena ocurrencia sí señor. Lo que ocurre es que entonces la Iglesia condenaría el juego por blasfemo o la comunidad de jugadores harían lo propio por puritano. En el caso de las ONG, no tenemos objeción. Nos parece una propuesta estupenda, pese al riesgo de que alguien diga que se trivializa la labor humanitaria.

EL CONTRAPUNTO

Con trampas y a tiros

Soy un lector de la revista *PC Life* desde hace bastante tiempo y el otro día vi un análisis de mi juego favorito, *Call of Duty 2*. La verdad es que creo que no se merece ni un 6. Lo digo como jugador de *CoD2*. En mi opinión, la modalidad offline es casi idéntica a la anterior. Apenas mejora el motor gráfico, porque los mapas son muy parecidos y la historia idéntica. Por otra parte, es el juego online al que quiero criticar, toda persona que haya jugado a *CoD2* online sabe que este juego está plagado de personas que tiran de trucos, ya que Activision no puso ningún anticheats.
Otra cosa muy importante es que en el análisis no veo que se hable en ningún momento de los servidores. Activision se desentiende de ellos y del juego online, por eso es imposible jugar competiciones europeas o internacionales, ya que en el juego se ven cosas muy raras y los clanes tienen que pagar para poder jugar. Aquí tenéis un ejemplo de lo que sucede en este juego de 8,5: http://video.google.com/videoplay?docid=3613508314759577703&q=COD. Sin ir más lejos, uno de estos tipos me fastidió la Nochebuena. ¿Es que no pueden portarse ni en Navidad?
Isaac Gangolells (e-mail)

Sí, tienes razón, pero porque se adultere una modalidad de juego, no deja de ser un juego de 8,5. Imagina que te compras un bólido último modelo y un peor mecánico que amigo te truca el coche con consecuencias nefastas para la conducción. ¿Eso lo hace peor coche?

Hablando en plata

Estoy interesado en *Battleground Europe* y querría preguntaros si se pueden comprar tarjetas de prepago, como en *WoW*, en la tienda. Espero que sí, ya que paso de dar mi tarjeta de crédito, prefiero pagar uno o dos euros más y comprar tarjetas de prepago, aunque el sistema sea más largo y complicado.
Pablo (e-mail)

Parece ser que esta opción no es posible, al menos por ahora. De todas maneras, el pago con tarjeta vía Internet es suficientemente seguro para que no te preocupes. Si desconfías, puedes hacerte con una cibertarjeta. Se trata de un cruce entre Visa y tarjeta monedero que puedes solicitar en tu banco y que puedes rellenar con el dinero que quieras cuando tú desees, sin vínculos directos a tu cuenta bancaria.



Capitán Barlovento

Desde aquí hago un llamamiento a los pocos pero acérrimos seguidores de la simulación naval y en concreto del juego *Silent Hunter III*. Hay en la Red un portal imprescindible, se trata de www.simulacionnaval.com, donde encontrarás torneos para jugar en modo un jugador y



en multijugador con misiones diseñadas en exclusiva y con rigor histórico. Torneos del *Destroyer Command* contra *Silent Hunter II*, traducciones y doblajes del juego al castellano, tutoriales y todo tipo de mejoras gráficas y sonoras para tus juegos, la mejor y más amplia selección de mods de la Red para tu simulador. Y con un ambiente en foros de camaradería ejemplar. Repito… Imprescindible.
José L. Miguel García (e-mail)

Nosotros no lo habríamos presentado mejor. Nos da la impresión de que más de uno se va a sentir tentado y pasará por el portal. ¡No le hundáis la moral!

Lector insaciable

Una al mes, sólo una revista al mes. Y el resto del mes sin conocer las noticias de mi plataforma preferida. Comprarse la revista al principio de mes me supone el no poderla disfrutarla al final de él, ya con las hojas desgastadas de leerla y con todas las hojas grabadas en la mente. ¡Qué injusticia! Lo que me gustaría proponer es la creación por vuestra parte de la página oficial de *PC Life* para así poder estar más informados y poder darle uso a ese interesante mundo de Internet. ¡Y sin desgastar las páginas! Bueno, un saludo a todos.
Juan Manuel Jurado Ruiz (e-mail)

Qué entusiasmo por la revista. Te vamos a nombrar lector del año a falta de diez meses para el final. Respecto a la página web, todo se andará. A lo que sí estás invitado es a hacernos algún homenaje en la Red… pero eso es poco elegante pedirlo, ¿o no?

Juegos porno

Soy un lector bastante entrado en años y considero que la pornografía cuando se sabe utilizar y a determinadas edades ya no sólo es poco censurable, sino recomendable. Lo que no entiendo es por qué no ha

habido ningún juego de PC porno. Como máximo, algo seudo-erótico como la saga *Suit Leisure Larry*. Creo que el PC también es una plataforma válida para este tipo de contenidos. Y en cuanto a los padres, pues que se preocupen por hacer de filtro entre sus hijos y los videojuegos. ¿Qué culpa tenemos los cuarentones con afición al porno de que los padres no sepan educar a sus hijos? Que hubieran hecho como yo, que elegí no tener chavales, simplemente porque no me sentía preparado. Gracias a esto, entre otras cosas, juego como un descosido y no tengo que esconder mis videojuegos de nadie.
Santiago (e-mail)

Aparte de títulos como *Cobra Mission*, *Knights of Xentar* o la serie *Lula*, son contados los juegos eróticos que conocemos. Iríamos al sex-shop a preguntar si hay alguno más fuerte, pero nos da vergüenza. De hecho, alguien ha propuesto en la redacción que nos lo jugáramos a la pajita más corta, pero todos han salido corriendo.

Morbo armado

Llamadme morboso si queréis, pero me encantaría jugar a algún juego que recrease la Guerra del Golfo. Aunque me considero un tío de lo más pacífico, me gustan las recreaciones de batallas históricas. Y para bien o para mal, hemos tenido la oportunidad de vivir ese conflicto desde muy cerca. Ahora, me gustaría poder participar en él, pero sin sangre ni dolor. Sólo en videojuego. ¿Hay algo a la vista?
Juan Cano (e-mail)

Las guerras son siempre para mal, excepto si se convierten en juego. El caso es que tienes los *Conflict: Desert Storm* para desquitarte y algún otro título, pero sin especial relevancia. Si lo que buscas es un tratamiento más documental, se dice que una compañía, Kuma Reality Games, tiene previsto un lanzamiento en el que tratarán de recrear los hechos históricos basándose en los resultados del juicio a Saddam Hussein. Dos malas noticias: de momento, no hay versión PC y, para colmo, diversos organismos ya han anunciado que harán lo posible porque no se distribuya.

Somos la justicia

Soy seguidor vuestro desde *Game Live* y conozco bien vuestra opinión sobre el tema del abandonware. Sin embargo, no sé qué opinión os merece otra modalidad de juegos, la que rescata y realiza remakes de viejos juegos para los ordenadores de 8 bits. retrospec.sgn.net es un buen ejemplo de ello. Me parece que realizan una labor encomiable para traernos de nuevo aquellos juegos que todavía guardamos en la memoria.
Kevin Morales (e-mail)

¿Y para cuándo un remake del gol de Marcelino, de *Ulises 31* y de la canción de la barca indomable de Remedios Amaya? Hasta nuevo aviso, nos negamos a responder a todas las preguntas que inviten a la nostalgia. No, no es por pena, sino por agotamiento. Bueno... nuestra opinión: como responsables de una revista, lo legal es bueno. ¿Si nos interesa? Ya no demasiado, quizá en los días de lluvia, frío y nada en la nevera, digo en el estante de juegos.

La revista de acero

He comprado todos los números de *PC Life* desde que empezó su nueva andadura (antes *Game Live*) y la verdad es que me asombran un poco los "emilios" que recibís reprochándoos (si es que se le puede llamar así) la dureza de vuestras notas. Yo creo que lo que sobran actualmente son publicaciones mediocres en contenidos, que le dan un ocho al primer juego que cae en sus manos. Más vale pecar de cortos, porque todos preferimos llevarnos la sorpresa para bien, que no para mal. Por eso yo os digo, seguid así, dadles caña.
Aarón Fernández Martínez (e-mail)

Gracias, aunque no se trata exactamente de dar caña a los juegos. Lo importante es dilucidar hasta qué punto merece la pena adquirir un juego en virtud de sus cualidades y del resto de títulos comparables. Ni que decir tiene que hay cierto componente de subjetividad. En cualquier caso, tratamos de establecer un baremo fiable para todos vosotros. Y nuestra política es al pan pan y al vino vino. Siempre que nuestros analistas están sobrios, claro.







DATOS

PARTICIPA

Cada mes sortearemos una mochila Eastpak entre los autores del contrapunto, la imagen y la carta del mes. Bandeja de entrada es un foro abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus sugerencias, comentarios, consultas, críticas o imágenes a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.



A TODA MÁQUINA

Salidas al escritorio, **memorias** que no funcionan, **gamepads** rebeldes... Parece que el nuevo año de momento sólo trae **quebraderos de cabeza**. Claro que, menos algún problema apellidado SSE, **el resto**, como casi todo en la vida, **tiene solución.**



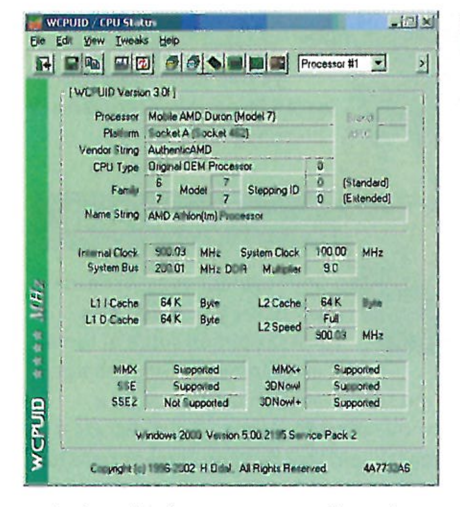
Lo veo negro

En el número 7 de vuestra revista Jose Luís Vich planteaba un problema con *Gothic II*. Yo tuve el mismo problema y la solución es reinstalar el programa y ejecutar el programa con el CD 1 en el lector, pero no desde el Autorun, sino desde el acceso directo del escritorio o el directorio del menú Inicio/Programas. Ahora yo presento mi problema con el mismo juego: estoy en el mundo de las minas, llevo ya dos dragones muertos, pero cuando intento volver al otro mundo en el proceso de carga se produce un "crash to desktop", vamos, que vuelve al escritorio. He reinstalado, lo he probado en distintos sistemas operativos y en distintos equipos, y siempre pasa lo mismo. Por favor, ¿algún parche caritativo?
Juan Andújar (e-mail)

Hay un pequeño parche no oficial (pero casi) en http://forum.jowood.com/showthread.php?t=110736 que quizá te ayude. Nosotros también hemos experimentado dificultades con el genial juego de Piranha: desde cuelgues y problemas para ver los vídeos (usar la tecla para saltárselos y luego verlos con RAD Vídeo Tools), pasando por corrupciones de los archivos de partidas guardadas (ya sabes, siempre hay que grabar en varias ranuras). Por cierto, Vich y nosotros te agradecemos la solución al problema del fundido en negro.

Quiero SSE

Hace poco que tengo *Age of Empires III* y el problema me surge cuando quiero instalar el juego. Dice: "El procesador no es compatible con el conjunto de instrucciones (SSE) necesario para *Age of Empires III*. Se anulará la instalación." Quisiera saber si hay alguna manera de



poder jugarlo sin tener que cambiar mi procesador (AMD Athlon de 1,4 Ghz) o alguna página de donde bajarme unos controladores nuevos.
Sergio Martín (e-mail)

Las instrucciones de Intel SSE se incorporaron a los procesadores de AMD en algunos de los modelos de la generación Athlon XP. En algunos casos lo que ocurre es que estas instrucciones están deshabilitadas desde la BIOS y se pueden activar realizando una actualización de la misma. Existe una utilidad llamada WCPUID (www.h-oda.com) con la que algunos usuarios han conseguido activar las instrucciones SSE de procesadores Athlon Duron para portátiles (www.myplc.com/sony/sse_enabling_and_wcpuid.htm). Desconocemos las consecuencias físicas (como el sobrecalentamiento) que puede tener sobre el procesador, aunque simplemente parece que se trataría de "engañar" al programa de instalación para que no se cancele el proceso. A partir de ahí, la utilización de un parche parece difícil, ya que habría que modificar el instalador del juego. Así que no queda más remedio que actualizar el procesador.

Fútbol y gamepads

La verdad, no sé si es un problema del gamepad o del juego *FIFA 06* para PC. Tengo un gamepad para PlayStation2 y un convertidor de PlayStation a USB. Cuando quiero configurarlo a mi gusto, el juego no me lo permite y sólo accedo a lo predeterminado. Es importante saber que pude hacerlo sólo hasta *FIFA 2003* y no a partir de las versiones del 2004, 2005, *UEFA Champions League 2005* inclusive. Así que he perdido el interés por este juego. ¿El problema es del juego o del gamepad?
Panagyotis A. Romero (e-mail)

El juego original apareció con varios fallos en cuanto a opciones de configuración de los controles. De hecho, ni tan siquiera reconoce el mando Saitek P2500 que aparece en el manual del juego. EA ya puso un parche en circulación que solucionaba este problema y otros como el conflicto con algunos teclados USB o el guardado de las configuraciones de los controladores y el teclado. Con esta actualización, tanto los teclados como los gamepads que hemos probado funcionan perfectamente. Si te ves obligado a cambiar de gamepad, te recomendamos los de Saitek (P2600 Rumble con Force Feedback por 34,95 euros) o Logitech (Dual Action Pad por 29,99 euros).

¿Error Fatal1ty?

Me compré una placa base Abit Fatal1ty An8-Sli y me dio conflicto con los módulos de memoria de 1 GB. Sólo me reconocía uno. El problema creo que se debe al procesador, un Winchester. El de la tienda dice que no, que es la placa y que mejor me quede con la Asus SLI Deluxe. Pero el problema sigue ahí, porque sigo

con 4 módulos de 512 MB. Así que si fuese problema de la placa supuestamente en la Asus podría tener mis 2 GB en dos módulos de 1 GB. Vosotros que tenéis más idea que él y que yo, ¿podríais mostrarme el sendero luminoso?

a) Quedarme la Fatal1ty y cambiar el procesador.

b) Quedarme la Asus y cambiar el procesador.

c) Quedarme la Fatal1ty, no cambiar nada y matar al dueño del local.

Héctor Gómez (e-mail)

Descarta la opción asesina. Sabemos que en las cárceles también nos leen, pero no te deseamos ese destino. Aún no tenemos claro de cuántos módulos de memoria dispones ni de su capacidad. Pero es evidente que tu problema no está en el procesador Athlon 64 con núcleo Winchester. El caso es que el encargado de manejar la memoria es el controlador de la placa base. En el caso de la Fatal1ty estamos hablando de un nForce4 y en el de la Asus de un nForce4 también. Así que probablemente no cuentes con los módulos de memoria apropiados o no estén debidamente configurados. Un buen servicio técnico te podrá asesorar sobre los módulos correctos para tu máquina.

6600 mejor que 6200

Tengo una duda sobre mi PC: me gustaría cambiar la memoria RAM de mi ordenador a 1 GB y la tarjeta gráfica Geforce 4 MX 440 a la PNY GeForce 6 6200 AGP8X 256 MB. ¿Podría jugar a altas resoluciones con esta configuración a juegos como *Half-Life 2*, *Doom 3* o *Far Cry*? Mi equipo es un Intel Pentium 4 a 2,66 GB, 750 MB de memoria RAM y una tarjeta gráfica Geforce 4 MX 440.

Eduardo Fierro (e-mail)

Tu memoria RAM te debería bastar para los juegos actuales. Lo de la tarjeta gráfica, como muy bien reconoces, es otra cuestión. Nosotros invertiríamos un poco más en ella y apostaríamos por una 6600 de 128 o 256 MB de memoria. El rendimiento del procesador y de la memoria es significativamente mayor y la diferencia de precio no es abismal. Los juegos que mencionas te funcionarán perfectamente con niveles de detalle más que aceptables.



Imagen y sonido

Hace poco me he puesto la Audigy 2 ZS, pero se supone que hay que deshabilitar la BIOS. Lo he hecho y he desinstalado los controladores. Me lo pusieron en un servicio técnico. Instalaron los controladores del CD, me quitaron el sonido de la BIOS y me pusieron la tarjeta debajo de la gráfica dejando un slot entre la gráfica (XFX 6600 GT a 128 MB) y la de sonido. Jugando a *Worms 4: Mayhem* me iba bien, pero al cabo de un rato empezó a sufrir pequeños tirones. No le di importancia (con el audio integrado también me pasaba). Pero al actualizar los controladores del sonido en la web de Creative el asunto se complicó. Desinstalé los controladores de la integrada, borré y busqué registros en el registro de XP, pero entonces lo de los saltos se agravó. He preguntado en los consabidos foros y me han dicho que tiene que ser más la tarjeta gráfica que la de sonido. Alguien me dijo que formateara, pero yo paso de formatear porque tengo instalado XP hace un mes y medio. Puede que al estar las tarjetas gráficas y de sonido juntas, se genere más calor de lo habitual. En *Fahrenheit*, al poner la vista en primera persona y al mover la cámara, la imagen da pequeños saltos.

Javier Sanchís (e-mail).

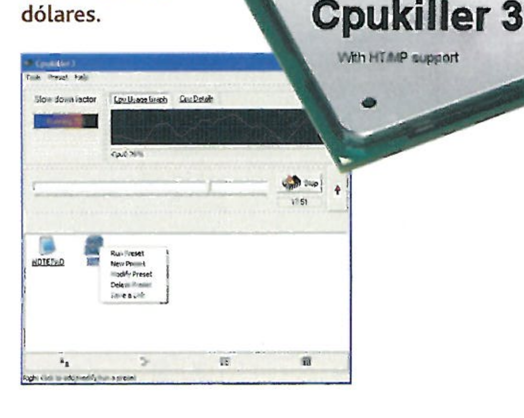
Todo apunta a que puede ser un problema de la tarjeta gráfica. De hecho, el ordenador puede funcionar correctamente con la tarjeta de sonido integrada y una PCI. Basta que especifiques cuál de ellas quieres que utilice el sistema (lo puedes hacer accediendo al Panel de Control/Dispositivos de sonido y audio). Tu problema podría estar en los parámetros de configuración avanzada de la tarjeta gráfica. Puedes comprobarlo deshabilitando dichas opciones y probar de nuevo el juego. Si has tocado el registro, puede que te hayas cargado alguna línea imprescindible para el correcto funcionamiento de la máquina, así que sería conveniente reinstalar Windows.

Reducir a los *Commandos*

Me he comprado el pack de *Commandos*, pero el primero (*Commandos: Behind Enemy Lines*) me va demasiado rápido. Creo que se debe a que tengo un ordenador demasiado potente para un juego tan viejo. He leído que existen programas en Internet para ralentizar la CPU, pero no encuentro nada. ¿Podríais decirme cómo hacer que vaya a su ritmo normal, el nombre de algún programa o su página web?

Piero Piero (e-mail)

Puedes echar mano de programas como el CPUKiller 3 v.1.0.5, una de las aplicaciones más competentes a la hora de reducir la velocidad de la CPU. Su uso es muy simple y fácil de configurar. Puedes descargarlo de la propia página web del programa (www.cpukiller.com). Con él, incluso conservarás la hora de juego real que el *Prince of Persia* de tu viejo 486 te otorgaba para rescatar a la princesa. Sin duda, este programita es una joya, aunque la versión gratuita está limitada a tan solo 20 minutos cada vez que la ejecutas y funciona durante un periodo de 30 días. Para tiempos de juego mayores tendrás que abonar la licencia, que es de 29,50 dólares.



DATOS

ESCRÍBENOS

A toda máquina es un consultorio abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus consultas a:

PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com

PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.

CONTENIDOS

JUEGO COMPLETO:
- CHAOS LEAGUE

DEMOS:
- STAR WARS: EL IMPERIO EN GUERRA
- TOCA RACE DRIVER 3 demo 2
- STUBBS THE ZOMBIE
- TYCOON CITY: NEW YORK
- ANKH
- FALLEN LORDS: CONDEMNATION
- STRONGHOLD 2
- AGATHA CHRISTIE ...Y NO QUEDÓ NINGUNO
- TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2006
- DEMOCRACIA
- ALFA: ANTITERROR
- YUME
- WORLD RACING 2 demo 3
- THE STALIN SUBWAY
- HUNTING UNLIMITED 3
- NEURO HUNTER
- PIZZA DUDE: SPECIAL DELIVERY
- THE KINGS OF THE DARK AGE

PARCHES:
- AGE OF EMPIRES III v.1.01
- BLITZKRIEG v.1.3
- CIVILIZATION IV v.1.52
- DIPLOMACY v.1.3
- DOMINATION v.2.0.164
- FALCON 4.0 v.1.0.4
- FIFA 06 Patch 1
- C&C: GENERALS v.1.08
- THE MOVIES v.1.1
- QUAKE 4 v.1.0.4
- ROLLERCOASTER TYCOON 3: ¡EMPAPADOS! Parche 1
- ROME: TOTAL WAR v.1.6
- SERIOUS SAM 2 v.2.066
- WORLD RACING 2 v.1.11 a v.1.33
- ZOO TYCOON 2 Revisión 1

EXTRAS:
- STARMAKER (editor de personajes de The Movies)
- SURREAL (mod de Battlefield 2)
- Escenarios para el mod SURREAL
- BATTLEFIELD PIRATES (mod de Battlefield 2)
- CLASSIC DOOM (mod de Doom 3)
- HALF-LIFE 2 SUBSTANCE (mod de Half-Life 2)
- QUAKE 4 QUAKEMAS MAP PACK (escenarios para Quake 4)
- FONDOS DE ESCRITORIO
- VÍDEOS

Y UTILIDADES

CÓMO INSTALAR EL DVD

En cuanto introduzcas el disco, aparecerá una interfaz que te dará acceso a los diferentes apartados y a la instalación de cada uno de los programas. Si tienes el autoarranque desactivado, abre Mi PC y selecciona el lector de DVD con un doble clic. Esto hará que se abra la interfaz. Si deseas explorar el contenido o la interfaz de arranque no funciona correctamente, haz clic en el botón derecho del ratón y selecciona la opción Explorar. Accederás al contenido del DVD y podrás instalar el software manualmente.

No hay gimnasio ni dieta que pueda con **nuestro orondo DVD**, empeñado en **no adelgazar ni un byte**. Este mes ha vuelto a darse un **atracón de demos**. Como complemento vitamínico, un juego completo de los que no dejan indiferente. Y **nosotros a disfrutarlo**.

JUEGO COMPLETO



CHAOS LEAGUE



Chaos League es una combinación de monstruos y fútbol americano que ofrece una versión pasada de roscas del deporte yanqui por excelencia. En el juego intervienen diez razas entre las que encontrarás a humanos, elfos y orcos. Cada una de ellas cuenta con sus propias habilidades además de trucos mágicos variados.

El juego por defecto es en tiempo real, pero es posible que al principio se te haga complicado dar órdenes y controlar el partido al mismo tiempo. Si es demasiado duro para ti, puedes optar por jugarlo con el sistema de turnos, que te concede lapsus de entre 10 y 40 segundos para dar órdenes al equipo, o el modo Active pause, en el que puedes detener el tiempo por espacio ilimitado para introducir las órdenes. Son buenas opciones para familiarizarse con este cóctel de deporte, mamporros y cachondeo.

Una plantilla monstruosa

Los jugadores se enzarzan a tortazo limpio para abrirse paso hasta la línea de Touchdown. Pero la cosa no sólo queda en simples placajes. Así que en tu equipo necesitarás distintos tipos de jugadores, desde lanzadores hasta receptores, pasando por robustos defensas. Cada jugador se basa en cuatro parámetros: Speed (Velocidad), Savagery (Brutalidad), Dexterity (Destreza) y Protection (Defensa). Deberás planificar bien tu estrategia y utilizar bien las capacidades de tus diferentes jugadores para anotar o bloquear los ataques rivales. Para conseguirlo no dudes en noquear a tus rivales y

GENERO: Deportes
DESARROLLADOR: Cyanide Studios
REQUISITOS: PIII 700 MHz, 128 MB de RAM, 800 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9
INSTALACIÓN: D:\Autorun.exe

CONTROLES

Aunque puedes controlar los partidos con el ratón y la interfaz, no está de más que te aprendas unos cuantos accesos rápidos a magias y acciones. Te será muy útil, sobre todo cuando juegues en tiempo real.



No parecen muy robustos ni venden muchas camisetas, pero se defienden.



Cuando revienta el cerdo que tiene la pelota en el círculo central, empieza el partido.

HAZTE CON LA INTERFAZ



La clave del éxito de este juego pasa por dominar la interfaz. Te mostramos dónde puedes encontrar cada elemento.



1. Magias de cada jugador que se encuentra sobre el terreno de juego.
2. Acciones de los jugadores.
3. Datos del jugador seleccionado.
4. Magias disponibles del jugador seleccionado.
5. Acciones posibles del jugador o jugadores seleccionados.
6. Objetos tácticos (Resuscitation Cream, Bribery y Slow Motions).
7. Barra de espectáculo y magias y trampas disponibles.
8. Marcas de los jugadores.
9. Selector de grupos y su formación.
10. Tiempo de partido y marcador.

aprovechar su inconsciencia (o muerte) en tu beneficio.

En cada partido intervienen nueve jugadores, aunque puedes comprar hasta 15. La competición es larga y necesitarás tanto recambios para las bajas como jugadores que te resuelvan el partido en pocos segundos. Los jugadores aumentan los puntos de experiencia mediante acciones en el campo de juego. Ya sabes, el movimiento se logra andando.

Pero no te gastes todo el dinero en fichajes galácticos. Necesitarás pasta para adquirir otros elementos como ultras y animadores. También tendrás que tirar de ungüentos como la milagrosa "Resuscitacion Cream" para poner en pie a un jugador dañado o ítems como los "Slow Motions", que te permiten ralentizar el juego para ser más preciso en las jugadas. El juego también permite dopar a los jugadores e incluso alterar los resultados de los análisis. Como puedes comprobar, se trata de un juego que utiliza una normativa muy laxa que pondría los pelos de punta al COI.

El juego por defecto es en tiempo real, pero también puedes jugarlo con el sistema de turnos

A POR TODAS

Chaos League te permite jugar tanto partidos libres como todo un modo campeonato. En este último empezarás en tercera división. Tendrás un calendario de competiciones y podrás consultar la clasificación para saber la marcha de tu equipo y poder corregir sus defectos antes del próximo encuentro. Cada campeonato cuenta con diez partidos. Cinco en casa y cinco fuera. La diferencia respecto a un sistema de competición habitual es que podrás elegir los equipos contra los que te vas a enfrentar cuando juegues a domicilio. Una buena actuación contra un equipo potente te reportará más puntos que invertir en hechizos y elementos varios que si ganas a un equipo modesto. Además, también las estadísticas de tus jugadores mejorarán más.

Una vez finalizada la liga, empezará la Copa. Ésta utiliza el sistema de eliminatorias y los emparejamientos se producen por sorteo. Así que, si el bombo lo decide, no podrás evitar a los grandes. Además de estos modos para un solo jugador, también podrás entablar partidos en red local o a través de Internet.



Si el adversario rebasa tu línea defensiva, recurre a la magia.

DEMOS

STAR WARS
EL IMPERIO EN GUERRA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: LucasArts
EDITOR: Activision
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 1,2 GB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Juego de estrategia ambientado en La Guerra de las Galaxias en el que la cosa va de colonizar planetas a golpe de láser. El escenario es una inmensa galaxia con infinidad de asteroides dispuestos a ser conquistados. Claro que probablemente alguien se oponga, así que no te quedará más remedio que agudizar tu capacidad estratégica.

En cada planeta podrás construir edificios y unidades. Una vez dispongas de suficientes, lánzate a la conquista del espacio. Podrás crear flotas y enviarlas a los distintos objetivos. Si entablan contacto con el enemigo, la batalla es inevitable.

En la demo podrás disfrutar de cinco misiones del tutorial y un escenario especialmente concebido para la ocasión en el modo conquista. Entre los personajes y naves que podrás manejar encontrarás a personajes como Han Solo y Luke Skywalker o naves como las míticas X-Fighter o los cruceros imperiales. Que la fuerza te acompañe.

TOCA RACE DRIVER 3 DEMO 2

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Codemasters
EDITOR: Codemasters
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 512 MB de RAM, 752 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: Cursor adelante • **Frenar:** Cursor atrás • **Girar derecha:** Cursor derecho • **Girar izquierda:** Cursor izquierdo • **Freno de mano:** Barra espaciadora

Segunda demo de este juego. En esta ocasión podrás participar en dos modalidades de carreras. Por un lado, una carrera Off-Road en la que deberás pilotar un boggie por un desnivelado circuito. Por el otro, deberás demostrar tu pericia en una competición de V8 en un circuito que alterna tramos lentos y rápidos. Sin duda, podrás experimentar la potencia de estos vehículos.



STUBBS THE ZOMBIE

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Wideload Games
EDITOR: THQ
REQUISITOS: PIV 1,2 GHz, 256 MB de RAM, 338 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón • **Disparo secundario:** Botón dcho. del ratón

Un juego en el que controlas a Stubbs, un zombi díscolo, con el objetivo de convertir a los vivos en compañeros de fatigas. Intestinos explosivos, cabezas arrolladoras o ventosidades aturdidoras son algunas de las artimañas del personaje para acabar con el enemigo. Junto a ellas, un elenco de armas más convencionales. En la demo encontrarás la primera misión del juego.



TYCOON CITY: NEW YORK

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Deep Red Games
EDITOR: Atari
REQUISITOS: PIII 1,2 GHz, 256 MB de RAM, 1 GB libre, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Eres un joven emprendedor y quieres hacerte con un hueco en la Gran Manzana. Lo conseguirás a base de construir negocios y mejorarlos. Todo con el objetivo de llenar tus bolsillos y hacer felices a los habitantes de la gran urbe. En el juego completo podrás gestionar un club nocturno, organizar un concierto en Central Park o abrir un teatro en Broadway. Esta demo te introducirá en la primera parte del juego.



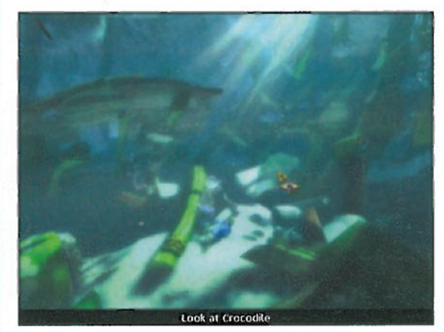
ANKH

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: DECK13 Interactive
EDITOR: Take Two
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 256 MB de RAM, 145 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Una aventura de apuntar y hacer clic que incluye faraones, cocodrilos y asesinos. Encarnarás al joven Astil, el hijo de un constructor de pirámides de El Cairo. Junto a unos amigos han entrado en una pirámide y han caído en desgracia. A partir de ahí, nuestro personaje empieza una carrera con la muerte perseguido por la momia local. En la demo podrás resolver los primeros puzzles del juego. Que te aprovechen.



FALLEN LORDS: CONDEMNATION

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Novarama
EDITOR: Planeta DeAgostini
REQUISITOS: PIV 1,4 GHz, 256 MB de RAM, 351 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A • **Cambiar de arma:** Tabulador • **Interactuar:** Mayúsculas

La Tierra de los Muertos anda bastante convulsionada, ya que las Fuerzas de la Oscuridad, las de la Luz y las almas del purgatorio andan a la conquista del territorio. En esta demo podrás enrolarte con el bien o los indecisos para jugar sendas misiones. Un aliado inesperado y La defensa de Hammashan son los respectivos escenarios en los que podrás degustar este juego español.



STRONGHOLD 2

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: FireFly Studios
EDITOR: Take Two
REQUISITOS: PIV 1,4 GHz, 256 MB de RAM, 327 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Llega la demo en castellano de la segunda entrega de este simulador de castillos medievales en los que tienes que construir tu fortaleza y defenderla. Claro que también puedes optar por, catapulta en mano, conquistar castillos ajenos. En la demo podrás acceder al tutorial y a dos misiones de la campaña. De este modo podrás comprobar las duras condiciones de vida de la época y defenestrar a unos cuantos enemigos.



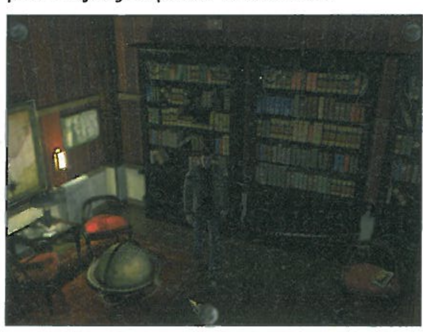
AGATHA CHRISTIE ...Y NO QUEDÓ NINGUNO

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: The Adventure Company
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 184 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Los amantes de las aventuras están de enhorabuena con este título de argumento semilineal y con multitud de puzzles. Está basado en la novela *Diez negritos* de la célebre escritora e incorpora a un nuevo personaje, Patrick Narracott, que será tu alter ego virtual. En esta demo podrás superar el primer capítulo del juego, en el que deberás hablar con el resto de personajes y explorar la mansión.



TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2006

GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Auran Games
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 512 MB de RAM, 679 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Estás ante una de las sagas de simulación de trenes mejor valoradas. De hecho, en esta nueva entrega se incluyen trazados y locomotoras creadas por la comunidad de jugadores de este título. En esta demo podrás probar un par de escenarios con total libertad. Recuerda que los trenes deben cumplir horarios y ceñirse a las normas de circulación. No vale entrar en la estación a 200 Km/h.



DEMOCRACIA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Positech Studios
EDITOR: PuntoSoft
REQUISITOS: PII 500 MHz, 128 MB de RAM, 11 MB libres, tarjeta de 18 MB, DirectX 9.0c.

ALFA: ANTITERROR

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: MiST Land
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 640 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

YUME

GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Freakfrog Entertainment
EDITOR: Planeta DeAgostini
REQUISITOS: PIV 1,2 GHz, 512 MB de RAM, 62 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

WORLD RACING 2 DEMO 3

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Synetic
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIV 1,8 GHz, 256 MB de RAM, 164 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

THE STALIN SUBWAY

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: G5 Software
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIV 2 GHz, 256 MB de RAM, 886 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

HUNTING UNLIMITED 3

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: SCS Software
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 1 GB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

NEURO HUNTER

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: MediaArt
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 512 MB de RAM, 786 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

PIZZA DUDE. SPECIAL DELIVERY

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Team6 Game Studios
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIV 1 GHz, 256 MB de RAM, 140 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

THE KINGS OF THE DARK AGE

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Zuxxez Entertainment
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 733 MHz, 128 MB de RAM, 350 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 9.0c.

Carátula de CHAOS LEAGUE

CHAOS LEAGUE

Eres el entrenador novato de Chaos League, y de ti depende que tu equipo ascienda a lo más alto. Aunque puede que haga las delicias de tus aficionados, la violencia por sí misma no te aupará a los primeros puestos. Tendrás que llegar a dominar el uso de habilidades mortíferas y de hechizos capaces de sacudir la tierra así como fichar a las estrellas más grandes que nunca había soñado tu equipo. Sólo entonces podrás consolidarte como una verdadera leyenda en este singular juego que combina deporte y estrategia en tiempo real.





- Acción en tiempo real frenética o estrategia por turnos calculada... tú eliges.
- Diez razas de un mundo fantástico incluyendo a los orcos, bárbaros, enanos, elfos y zombis.
- Contrata a tus jugadores y observa cómo adquieren nuevas habilidades letales mientras tu equipo progresa para ganarse el derecho a competir contra la élite.
- Refuerza tu defensa con ogros gigantes, minotauros, trols y hombres árbol, o tira la casa por la ventana con un fichaje mediático que ponga a tu equipo por delante.
- Pruébalo online o vía LAN. Compite en torneos o progresa en las ligas. Juega un partido de exhibición con hasta seis jugadores (3 contra 3) para darse el gusto de fanfarronear.



ÚNETE A A LA COMUNIDAD DE CHAOS LEAGUE AHORA EN WWW.CHAOSLEAGUEGAME.COM
SI QUIERES VER LAS ÚLTIMAS NOTICIAS COMPETICIONES Y TORNEOS OFICIALES



WINDOWS 98SE/2000/ME/XP
PENTIUM 800 MHZ
128 MB RAM
TARJETA GRÁFICA CON 32 MB NVIDIA GEFORCE / ATI RADEON CON SOPORTE PARA TNL
800 MB DE ESPACIO LIBRE EN DISCO DURO
TARJETA DE SONIDO COMPATIBLE CON DIRECTX 9.0









5 060074 850098

CHAOS LEAGUE

CHAOS LEAGUE




INCLUDES EXCLUSIVE 'CHAOS LEAGUE' COMIC

12+
www.pegi.info

¿ERES LO BASTANTE DURO PARA COMPETIR EN LA LIGA MÁS BRUTAL DEL MUNDO?



MOVILJUEGOS
ENVÍA JUEGO95
+UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL JUEGO AL
5477
CONTIENE TODAS LAS POSTURAS ¡¡¡HAZTE TODO UN EXPERTO!!!
KAMASUTRA
110295
Y MUCHOS MAS
1737 Oca
1738 Parchis
1692 AIMS
1693 Conecta4
1706 Sudoku vol 1
1707 Tennis
1719 Parejas
1720 Solitario
1721 ver a Brooke
1730 Spider-Man
154747 Shrek 2
148069 Sextris
166200 Hundir la Flota
155840 Las Supernenas
168954 Bruce Lee
167962 Pinball
167665 4 Fantasticos
162187 Mystic Pinball
154030 Pinball Escape
110841 Ruleta
174358 Su Doku Gems
111564 Ajedrez
152704 Driv3r
148070 Sexy Mix
110253 batalla campal
149241 Karpov X 3D
149243 Micro GP
158869 Predator
162185 Real Soccer
162182 4 Linx
121436 Poker
164790 La momia
147904 Balloon Headed Boy
175018 Crazy Frogs
150779 Garfield in Dreamland
110269 Highway Racer
152529 la jungla
152530 Kung Foo
146152 labios de chicas
147907 Moto Maniacos
CALL DUTY 2
CODIGO 1731
MONOPOLY TYCOON
CODIGO 1700
TAMAGOCHIS
AHORA EN MOVIL
PERRO
Como una mascota de verdad pero no tan sucio, con el perrito Cuky podrás jugar desde tu movil.
ENVIA PET52 +ESPACIO+ 1546 AL 5477
PANDA
PANDA es la mascota ideal para bajar a tu movil y darle mimos.
ENVIA PET52 +ESPACIO+ 1545 AL 5477
FONDOS ENVÍA WAP31 7808
+UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL
TOP
TU MÓVIL A TODO COLOR
ej: WAP31 36170 (imagen Duende) al 7808
NOVEDADES
TENER SEXO CONMIGO MATA... DE PLACER 44019
45497
45593
45608
Te Deseo 46508
42782
43039
43065
46930
46931
46932
46933
46934
46935
46936
45474
45595
45634
46424
46425
46509
45427
Animaciones
Sube la temperatura de tu Movil..!!
42792
42002
46574
46575
46484
46537
46538
46572
46573
43084
42731
Novedades
46813
46816
46815
46817
46814
46492
46536
46530
46571
45419
46535
CONECTA Y EMPIEZA A BAJAR CONTENIDOS YA!
Envia CONFIG2 AL 7808
www.moviluniverso.com
LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL
POLIFONICOS ENVÍA TONOS68 +UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL 7494
Buscatonos: envia TONOS68 MAS UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA TU BUSQUEDA AL 7494
TOP
80017 Mision Imposible
84937 Kill Bill - Silbido
85529 el último mohicano
85541 You´re beautiful
84724 El bueno, el malo y el feo
80096 Pulp Fiction
83883 Fraggle Rock
84492 Himno de Galicia
80472 Every breath you take
85290 La camisa negra
80108 Benny Hill
80143 La Pantera rosa
80044 Rocky
84067 El Exorcista
84759 Gladiator
84896 A las barricadas
86041 Love generation
85555 Popcorn
85606 Vals de Amelie
85894 Popcorn - Anuncio Clio
Himnos Futbol
83808 Himno de España
82172 Barcelona
83188 Real Madrid
82123 Athletic De Bilbao
82124 Atletico De Madrid
84094 Himno de riego
84494 La internacional
84362 Champions League
84490 Asturias patria querida
82190 Betis
84489 Els segadors
83852 Real Sociedad
84436 Centenario Real Madrid
83258 Sevilla F.C.
85333 You´ll never walk alone
84487 We are the champions
84987 Real Zaragoza
84855 Amunt Valencia
83477 Himno de Valencia
85034 RCD Espanyol
Cine y TV
85508 Pasión de gavilanes
84064 Darth Vader Marcha Imperial
84940 Sexo en Nueva York
84231 Bar coyote
84207 El Padrino
84440 El señor de los anillos
84560 Curro Jimenez
80025 Los Simpsons
80498 El fantasma de la opera
80194 Dirty Dancing Time of Life
85545 La abeja maya
80125 Mortal Kombat
85219 Volkswagen Golf
83687 This is halloween
85441 Verano azul
84233 La historia interminable
80065 Friends
84692 Rasca y pica
83966 Star Wars
84297 CSI Las Vegas
80074 El equipo A
80174 Expediente X
84437 Shin Chan
83901 Zorba el griego
83648 La familia Munster
83543 Amarte así - Frijolito
85016 El coche fantastico
80238 Indiana Jones
80014 James Bond
85889 Solo tu encuentras leña
85974 Hospital central
80043 The Terminator
83838 Negrito del Colacao
87286 Anuncio loteria navidad
80131 Buffy Cazavampiros
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
85093 Aquí no hay quien viva
80003 Austin Powers
84268 Embrujadas
85895 Anuncio Siemens
84966 24 - Serie TV
80091 20th Century Fox
83866 Bajo del mar
83884 El principe de Bel air
82054 Ain´t no mountain high enough
Pop Rock
85489 Lonely
85975 Hung up
85329 Don´t phunk with my heart
85970 Tripping
80239 Final Countdown
87985 Wake up
85591 Advertising Space
85900 What you´re made of
80217 Satisfaction
80726 No woman no cry
85836 Angels
85969 Crazy
84976 American idiot
85973 Pon de replay
85971 Mi dulce niña
84943 Accidentally in love - Shrek 2
84248 Losing my religion
85586 Wake me up when september ends
85307 Welcome to my life
85568 have a nice day
85567 These boots are made for walking
85559 Talk
86028 Regresa a mi
85583 Speed of sound
85534 Can´t help falling in love
85341 Incomplete
84060 Sweet home Alabama
85516 Bend & Break
80150 Bitter sweet symphony
85977 Do you want to
84411 Still loving you
85978 Untitled
85176 He wasn´t
80062 In The End
81026 Just like Heaven
Disco Tecno
80093 Equador
85288 Four to the floor
85212 The world is mine
85439 Axel F
84226 Cafe del mar
80056 Insomnia
80153 I Will Survive
84860 Fly on the wings of love
83814 Satisfaction
88014 Jacques your body (A Citroen)
88013 Sorry
88012 Juguemos fuerte
88011 Sin tu amor
88009 En que pensabas
88001 Carlota
87986 My humps
87984 All apologies
87305 The man who sold the world
87306 Mama used to say
87307 Encore
87909 If I cant
87910 I get a kick out of you
87911 These are the days
87912 Bringin on the heartbreak
87913 Principio de incertidumbre
87914 Drips
87915 Anxiety
87916 Fly away
87917 Mr Jones
87918 It Cant Come Quickly Enough
87919 Lovers in the backseat
87920 Mary
87921 Music is the victim
87922 Principe de los gatos
87923 She dont want nobody near
87924 Heart-shaped box
87925 Dude (Looks like a lady)
87926 Frontin
87927 La primavera
87928 Shape of my heart
87929 Bedshaped
87930 Cant stop now
Españolas
85317 Nada fue un error
85302 La tortura
85316 Zapatillas
85315 Ven bailalo
85514 Eras tu
85514 Te regalo
85378 Noches de bohemia
82652 Fiesta Pagana
85942 Para tu amor
85378 ¡Qué pasa neng!
88010 Marta, Sebas, Guille y los demás
86024 Don´t bother
novedades
3885
ARTISTAS ORIGINALES
EMI
VALE MUSIC
BOB SINCLAR "Love Generation"
4381
MUSICAREAL
TUS CANCIONES FAVORITAS EN TU MOVIL
Úsalos como tonos de llamada
envía TONOS68 +un espacio
+ el código de la canción que quieres al 7494
3798 Lonely Akon
5375 Hung up Madonna
3714 Nada fue un error Coti
4461 Noches de bohemia Navajita Platea
3871 Te regalo Carlos Baute
3921 Tripping Robbie Williams
3562 Don´t phunk with my heart Black e peas
4288 Eras tu Merche
2817 Días de verano Amaral
4462 Apuesta de amor Camela
5447 Imagine John Lennon
3432 Pobre diabla Don Omar
3545 Noche de travesura Hector & Tito
2825 Feel Robbie Williams
4473 Una Noche Con Arte El Arrebato
2180 Moonlight shadow Mike Oldfield
3672 Soy gitano Camaron de la isla
3558 Te haría una casita Decai
2726 Bohemian rhapsody Queen
4286 Como el agua Camaron de la isla
¿Cómo quieres lo nuevo de MADONNA?
85975 polifónico
5375 sonido real
MADONNA
2620 Hey boy hey girl Chemical Brothers
2777 Buscate un hombre que te quiera Arrebato
2834 The number of the beast Iron Maiden
4312 Para tu amor Juanes
4016 Advertising Space Robbie Williams
2176 Enjoy the silence 04 Depeche Mode
3740 Candy shop 50 Cent
3581 La camisa negra Juanes
4187 Una y otra vez Antonio Orozco
2197 Personal Jesus Depeche Mode
2652 Cuando Zarpa el amor Camela
SONIBROMAS ENVÍA PF44 +UN ESPACIO Y EL CODIGO AL 7494
Usalos como tonos de llamada o de mensaje
ANIMA A TU EQUIPO
CANTOS FUTBOLEROS
79070 Alé Zaragoza alé
79069 Zaragoza, Zaragoza, Zaragoza
79071 Villareal, Villareal, Villareal!
79072 Amarillo el submarino es!
79073 Valencia, Valencia, Valencia!
79074 Somos fieles a tu historia alé Valencia Alé!
79075 Vamos Pablito Aimar!
79076 Alé foza Valencia Alé!
79077 Real Sociedad, Real Sociedad!
79078 Racing, Racing, Racing!
79079 Todos a una gora Osasuna!
79080 Alé Osasuna Alé!
79081 Mallorca, Mallorca, Mallorca!
79082 Yo te daré te daré una cosa
79083 Málaga, Málaga, Málaga!
79084 Getafe, Getafe, Getafe!
79085 Espanyol te quiero
79086 Depor, Depor, Depor!
79087 Alé Deportivo alé!
79088 Dale de dale Depor dale de
79089 Rianxeira
Top Sonibromas
77224 El bueno, el malo y el feo
77258 Coge el puto telefono cabron!
77762 Como el luisma no se entera
77786 Que pasa neeeeeeeeeeng!
78703 El Rey
78789 Joputa menuda zorra
79032 Luisma tooooma
79068 Gol de la selección
77479 Risa bebe
77386 Que poderío tengo en el coño
77018 Teléfono antiguo
77121 Es tu jefe no lo cojas
Llamanos!!! Atención al cliente
Telf: 902 01 30 16
Horario de atención al cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.
PRECIO SMS: 1,2 €/MEN.+IVA PRECIO MAX.80X: 1,06 €/MIN RED FIJA, 1,357 €/MIN RED MOVIL IVA INCLUIDO;SÓLO MAYORES 18 AÑOS; APD.CORREOS 6079 - 41009 SEVILLA; FROGGIE S.L.:


19
febrero
WWW.FXINTERACTIVE.COM


Conduce tus propias leyendas























PLAY
Juega
con tu ordenador


FX
INTERACTIVE


3+
www.pegi.info